Fate/Grand Order material

XII



Fate/Grand Order material

XII


Fate/Grand Order material
XII
CONTENTS

蘆屋道満

クラス アルターエゴ **真名** 蘆屋道満 **性別** 不明

出典『宇治拾遺物語』『安倍晴明物語』『蘆屋道満大内鑑』、アステカ神話、スラヴ神話など

地域 日本 **属性** 混沌・悪 **身長** 200cm **体重** 110kg

筋力 C **耐久** D **敏捷** E **魔力** EX **幸運** B **宝具** B



設定作成：桜井光／キャラクターデザイン：古海鐘一
CV：森川智之

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：A

最高ランクの対魔力スキルを有する。
事実上、現代の魔術師に傷付けられることはない。

陣地作成：B

自らに有利な陣地である「工房」を作成するスキル。

道具作成：A

魔力を帯びた器具を作成する。
道満は特に式神の作成を得意としている。

暗黒の神核：B

二柱の神霊を取り込むにあたり、本来持ち得ない神核を有するに至った。
神性スキルを含む複合スキル。

ハイ・サーヴァント：A

英霊複合体であることを示すスキル。
チェルノボーグ、イツパパロトル、悪霊左府、三体の神霊及び悪霊の力を道満は取り込んでいる。

快楽主義：EX

人類社会の在り方を高らかに嘲笑し、世に遍く人々のささやかな営みを朗らかに蹂躙し、愛を弄び、情を操り、命と尊厳を食い荒らす獣が如き蘆屋道満の思考、精神性が千変万化の刃となったもの。
苦痛さえも快楽とする道満の在り方は、或いはヒトの超越か。



保有スキル

リディクールキャット：EX

スキル『破壊工作』が進化したもの。
大逆の太陽を戴くアルターエゴ蘆屋道満は、その指先であらゆる社会を破壊せしめる。

黒き命：A

蘆屋道満は死なず、幾度でも蘇って暗躍する。
英霊・蘆屋道満が本来所持していた『生活続命法（しょうかつじょくみょうのほう）』スキル、生命の復活を成し遂げる秘術、およびスラヴの黒き神チェルノボーグの力が合わさったスキル。
生活続命法は伯道上人の秘術であり、『安倍晴明物語』では安倍晴明が使用したものだが、サーヴァントとしての蘆屋道満はこれを密かに修め、ねじ曲げた。自己のすべてを悪性情報へと変換し、自分自身を情報体としてコピー＆増殖し続けることで、実質的な不死をもたらす邪法としたのである。

道満の呪：A++

蘆屋道満が操る呪術、呪詛、陰陽道、法術、等々の超常の技を示すスキル。
蘆屋宿禰の裔として、天竺は霊鷲山の法道仙人の伝えし仙術の奥義さえをも修めるのだと道満本人は宣うが、詳細不明（疑似思想鍵紋を以て思想盤の特権領域に接続、仙術の奥義を行使する、とのことだが……実のところ道満は積極的にこれを用いない模様）。

黒曜石の蝶：C+

アステカの暗黒神イツパパロトルにまつわる能力。
対象の力を奪い、著しく衰弱させる。
魔術、呪術に対するカウンタースキルとして英霊・蘆屋道満が本来所持していた『物忌破り』との複合スキルでもあり、神秘による強化や加護をも無効化させる。
（『FateGO』では基本的に使用されない）

宝具

狂瀾怒濤・悪霊左府

ランク B　**種別** 対都市宝具　**レンジ** 1～80　**最大捕捉** 400人

きょうらんどとう・あくりょうさふ。
時の権力者・藤原道長を呪殺せんとして仕掛けた、都市そのものを殺すに等しい驚天動地なる大呪術の再現。成し遂げられれば都はたちまち荒れ果て、人々を不幸が襲い、餓死者が往来を埋め尽くす事となるだろう。当然、権力者も滅び去る。

宝具としての呪詛行使にあたり、アルターエゴとしての道満と融合した左大臣・藤原顕光の怨霊『悪霊左府』を一時的に召喚。これによって、術の成功確率をきわめて大幅に上昇させている。

最後に空を覆う暗黒の太陽は、道満の傲慢と悪性の具現であり、アルターエゴの要素として取り込んだ闇の神イツパパロトル神、黒き神チェルノボーグの仮想複合顕現でもある。

人物

一人称 拙僧／儂　**二人称** 貴殿／貴様／貴方／○○殿／○○（呼び捨て）　**三人称** 彼奴／あれ／○○殿／○○（呼び捨て）

○性格

本作での蘆屋道満は、安倍晴明が守護する『都』『人々』の明確な敵対者である。
五行に深く触れ、自然（神々）さえも時に操る超越者として振る舞い、小さきもの、儚きもの、日々をつつましく暮らす衆生すべてを嘲笑う。
人の矜持、信念を娯楽のために踏みにじるのを好む。
（なので女武蔵からは蛇蝎の如く嫌われる）
クラス・アルターエゴとしての現界であるため、過去に実在した蘆屋道満の人物像そのものではなく、一側面がカリカチュア化した存在になっていると思われる。が、キャスター紫式部の語るところでは、過去の道満も相当の妖人・怪人であった模様。

○動機・マスターへの態度

聖杯への願いを決して彼は語らない。
マスターに尋ねられても、嬉しそうに怪しく微笑むばかりである。
忘れてはならない。光さす場所に立とうとも、世界を守るために戦う仲間となろうとも、改心せず、その邪悪さを揺るがさぬ者も世には在るという事を。

○台詞例

「ンンンンンンンンン」
「ンン……素晴らしい。その無念、その怨み、実に、素晴らしいものですぞ」
「拙僧は昂ぶっておりまする」
「ご案じめさるな。貴殿は殺しませぬ。四肢を引き千切った上で、生かさず殺さず、四十九日間はおもうさま愛して差し上げる」
「はい」

○人物像

瞳は磨かれた黒曜石の如くあり、
頬には常に、完璧なまでの残酷な微笑みが浮かぶ。
素手であっても敵対者を容易に引き裂く、凄絶の肉体。
見る者に美しささえ感じさせる、
人のかたちをした妖獣———

平安期の法師陰陽師。
道摩法師、僧道満とも呼ばれる。
平安最強の術者である安倍晴明の向こうを張った怪人。

人々を守る英雄ではなく、悪辣を以て人を害し、
自らの死滅を以て世の平安を導くがゆえ反英雄として分類される。
時の権力者たる藤原道長を呪詛で害したとも語られる。
政府機関である陰陽寮に属する安倍晴明とは異なり、蘆屋道満は僧籍にあって、ある意味では『在野』の存在だった。
当初は互いに協力関係にあったようだが……いつの頃からか道満は陰陽寮および晴明の存在を敵視するようになり、事ある毎に争った。神秘を色濃く残した平安日本に於いて、術をきわめた両者の激突は凄まじいものであっただろう。

また、伝説のエピソードを真に受ければ、道満は数度の死を迎えている。
本作では、伯道上人の秘術を我が物とした蘆屋道満は、生前既に疑似的な不死を体得していたのだ———とする。

◇

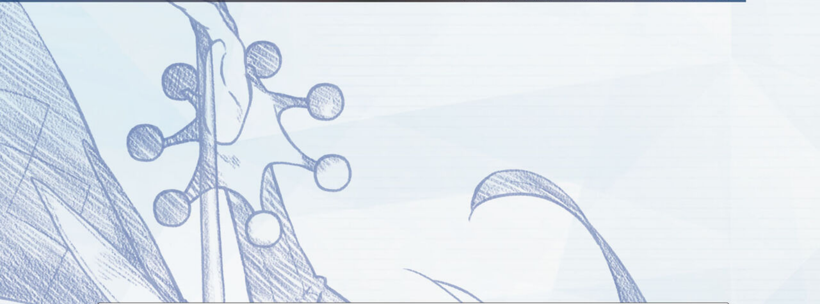
アルターエゴ・蘆屋道満は、かつて存在した陰陽師・蘆屋道満とは似て非なる存在である。(言動は、京を追放された後の道満のそれによく似ているらしい)
アルターエゴとして成立するにあたり、彼は自らの霊基に三体の神霊および怨霊を組み込み、ハイ・サーヴァントと化した。

取り込んだ神霊及び悪霊は以下の通り。
一体目、アステカ神話の女神イツパパロトル。
二体目、スラヴ神話の悪神チェルノボーグ。
三体目、平安日本の怨霊『悪霊左府』。

以上の三体と融合し、ハイ・サーヴァントとしての強大な力を得た彼は『キャスター・リンボ』を名乗り、『異星の神』のために働く……
かのように見えたのだが……?

◇

カルデアに召喚されたアルターエゴ・蘆屋道満は、己が『異星の神』のしもべとして活動し、カルデアとたびたび敵対した事実を一切覚えていない———という素振りを見せる。
生前には有り得ざる多様な力を有したアルターエゴとして召喚されたのは如何なる理由か、「さても見当がつかない」と宣うのである。



無論。
虚偽である。

彼は、間違いなくカルデアと敵対したアルターエゴ・リンボ、己を暗黒の太陽として輝かさんとした道満としての記録を有して、カルデアに召喚されたのである。
果たしてそれは、カルデアが縁を結んでしまったが故の事故めいた偶然か、力であればその出所を問わない汎人類史の選択か、それとも或いは、アルターエゴ・蘆屋道満が「そのようにあれ」と望んだのか（なお、英霊が望んだとして、召喚・現界に如何なる影響が及ぼされるかの検証は為されていない）。

○英霊剣豪七番勝負にて

七騎の英霊剣豪の一騎『キャスター・リンボ』として特異点（実態としては異聞帯と化しかけることになった）下総に顕れ、カルデアのマスターや女武蔵を苦しめた。
最終的には、厭離穢土城にてマスター一行に敗れ去ったはずだったが……

○インド異聞帯～大西洋異聞帯にて

……下総での戦いで砕かれた霊基はあくまで式神だった。
悪性情報と化した自己を式神として次々と増殖させ、
実質的に『死』のない存在として数々の異聞帯で暗躍するも、スカンジナビア・ペペロンチーノの行使する神通力によって式神増殖の力を失う。

○地獄界曼荼羅平安京にて

残していた『本体』での活動を余儀なくされた彼は、中古期日本・平安京に特異点を作成。
新たな『異星の神』───新たなクラス・ビーストの座への昇華を試みるも、「人類愛なき羅刹に獣の資格なし（by安倍晴明）」として完全なビーストへ至ることはなかった。
その後は自ら空想樹と合体。羅刹王・髑髏烏帽子蘆屋道満を名乗り、地獄異聞帯の成立がためにカルデアのマスター一行ならびに源氏一党と激突し、散華するのだった。

○通常武器

呪符や式神を利用した呪術攻撃と、強靭でしなやかな肉体を利用した素手攻撃。

○因縁キャラ

安倍晴明
怨敵。晴明、晴明、晴明！
彼奴こそ、我が運命の男に相違なし。

玉藻の前
怨敵に縁深き女。それ以上でも以下でもなし。
本当ですぞ？

コヤンスカヤ
怨敵に縁深き女――に似た女。

加藤段蔵
英霊剣豪七番勝負にて操った、あわれな傀儡（くぐつ）。
実に、実に、よき声で哭いたもの。
命乞いに噎（むせ）び泣かせれば、如何に心地良かろうか――

風魔小太郎
同上。

宮本武蔵
……おや。あれは、どこへ消えたのでしょうね？
成る程。
本懐遂げて、至ったか。

源頼光
よもや、影となっても消えぬ業とは……
哀れなものです。

丑御前
ははあ、そう来ましたか。
拙僧としては此方（こちら）の方が親しみ易くはありますが。

孔明／司馬懿／陳宮／張角／徐福
よもや仙術を行使しておられる？
興味深い。かく云う拙僧も、実は……ン、コホン。いえいずれまた。

紫式部
晴明めの弟子。
なんと哀れな……その修行のさま、想像するだにおぞましい……
何？
本人はそんな感じではない？
はあ。左様ですか。

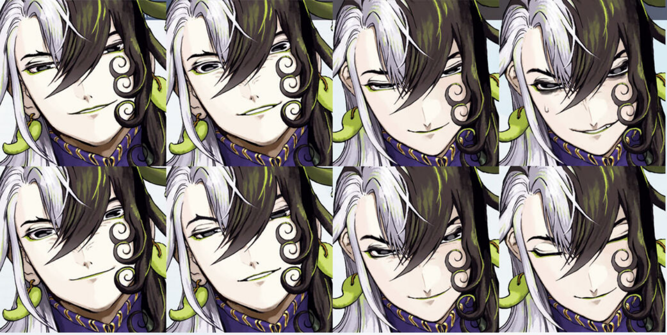
清少納言
はっはっは。
拙僧の衣を剥がそうとしないでいただきたいのですが。

鬼一法眼
……また、懐かしい顔を見るものだ。
しかしあれ、正確には死後の影ではありますまい？
んんん。スカサハ殿と似た経緯か？
ま、そういった例外の霊基は何騎か見ますが――は？　自分をさしおいて？　何の話ですかな。ははは。

第一段階









差分



第二段階









差分



第三段階





全体図




差分



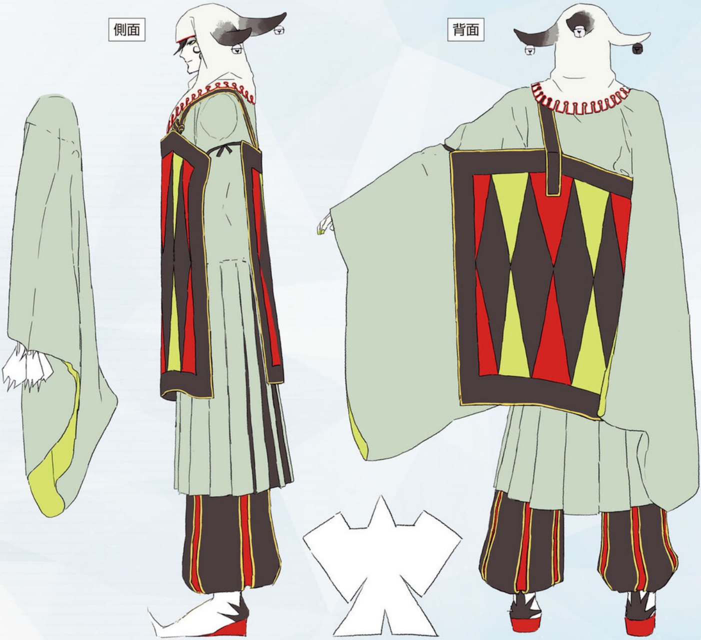
差分




→鈴です
→球状の飾りです
正面
ヒジ
手首
ーヒザ
筒ではありません
×
○
指先 黒ずんでます
(足も同じです)

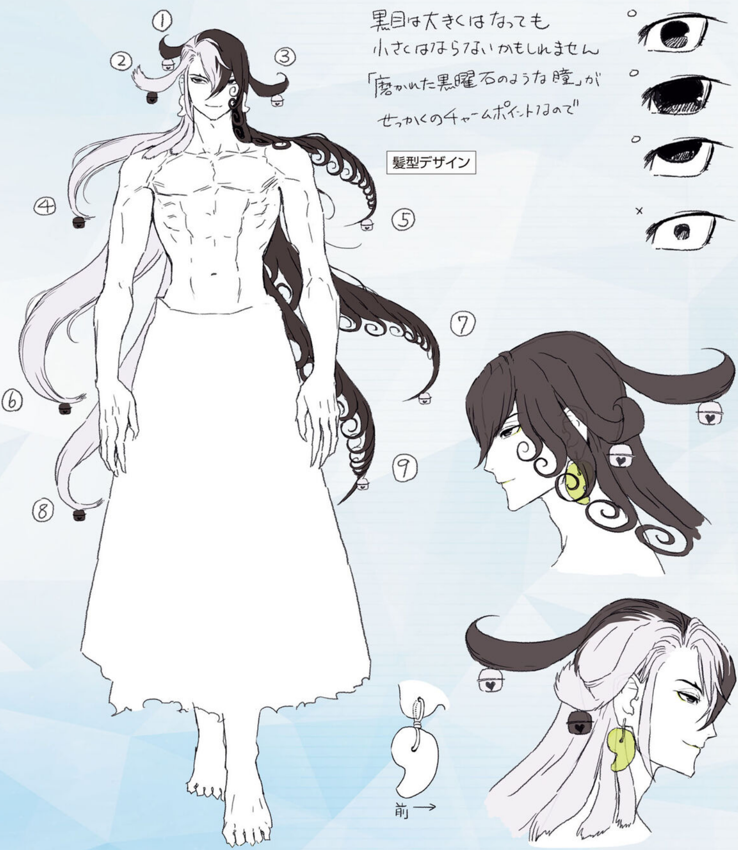

側面
背面


未使用デザイン
袴ではなく
中世のカボチャ
パンツの様な
スリットです
ヒジ
手首
一股下一
一ヒザ
プリーツ断面
(数はてきとうです…)
セーラー服と逆方向
前



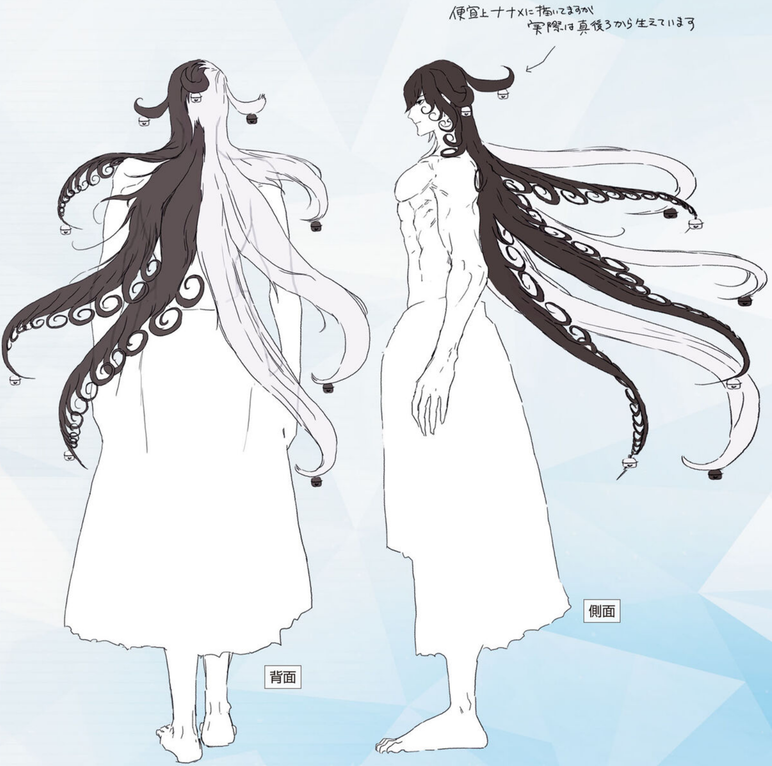
Comment from Illustrator

武内さんからいただいた「和風ピエロ」というキーワードからアイディアが広がり、一気に描き上げました。陰陽道という、平安時代における最新の学問をおさめながらも原始的な暴力性をそなえているところ、野の獣のようでありながら、人々の矜持を嘲笑うことができるほどヒトの暮らしに関わり理解しているところなど、とても複雑な人物だなと感じました。この印象と「人の形をした美しい獣」という設定とが合わさった結果、最初に浮かんだイメージが「スフィンクス」でしたので、首から上は文明によって育まれた人間の美しさ、首から下は獣としての人間の美しさを狙って継ぎ接ぎしました。着物を半分脱いでいるのは衣装による二面性と、顔と体格のギャップを強調するため、物理攻撃も強いですよという感じを出すためです。悪役の一人として、主人公の前に立ちふさがる姿が絵になり、斃れた姿が華になるような造形を目指しました。(古海鐘一)



黒目は大きくはなっても
小さくはならないかもしれません
「磨かれた黒曜石のような瞳」が
せっかくのチャームポイントなので
髪型デザイン
○
○
○
×
①
②
③
④
⑤
⑥
⑦
⑧
⑨
前→

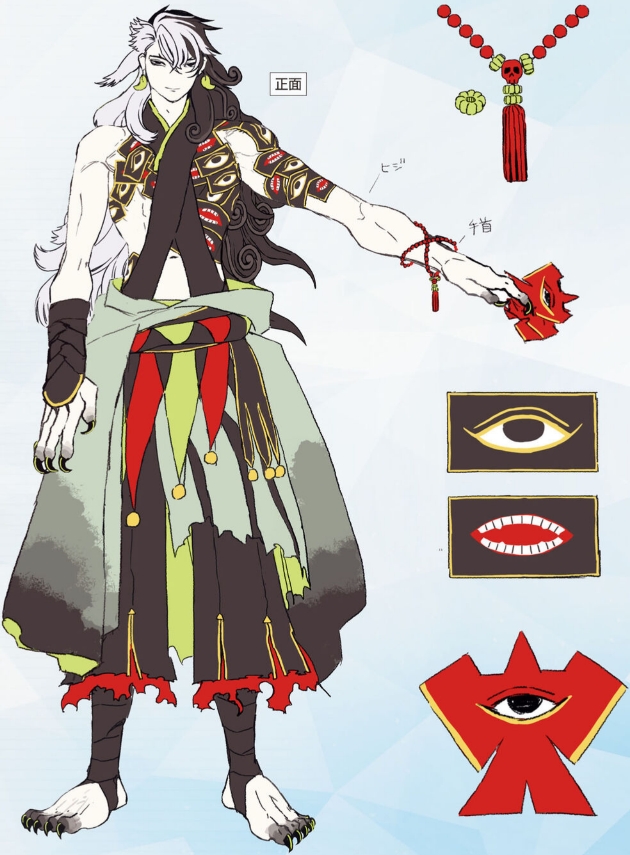
※　設定画なのでそれぞれの毛の束をほぼ左右対称・均等に描いていますが
実際は風や重力、構図の都合などでもっとバラバラになります。

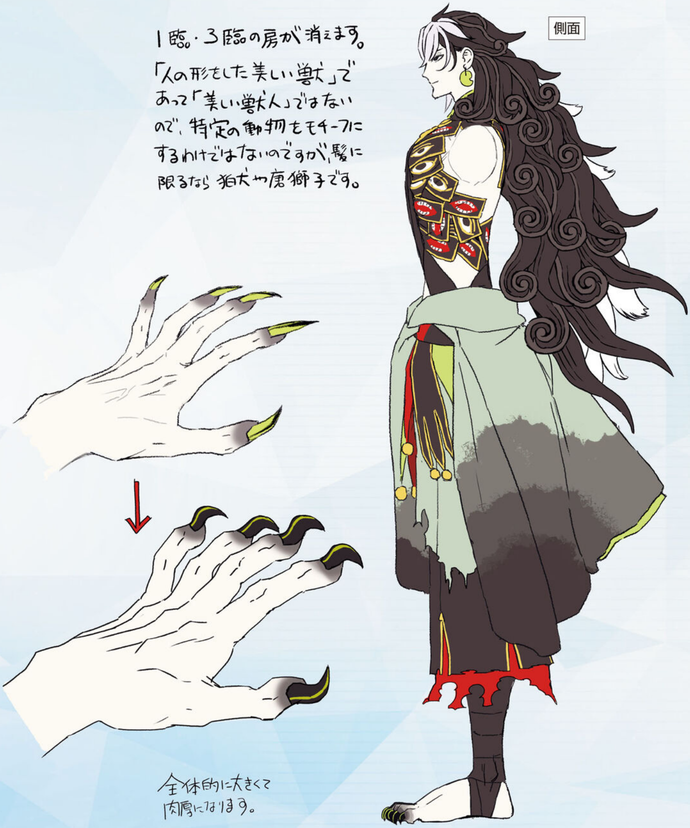


特殊差分

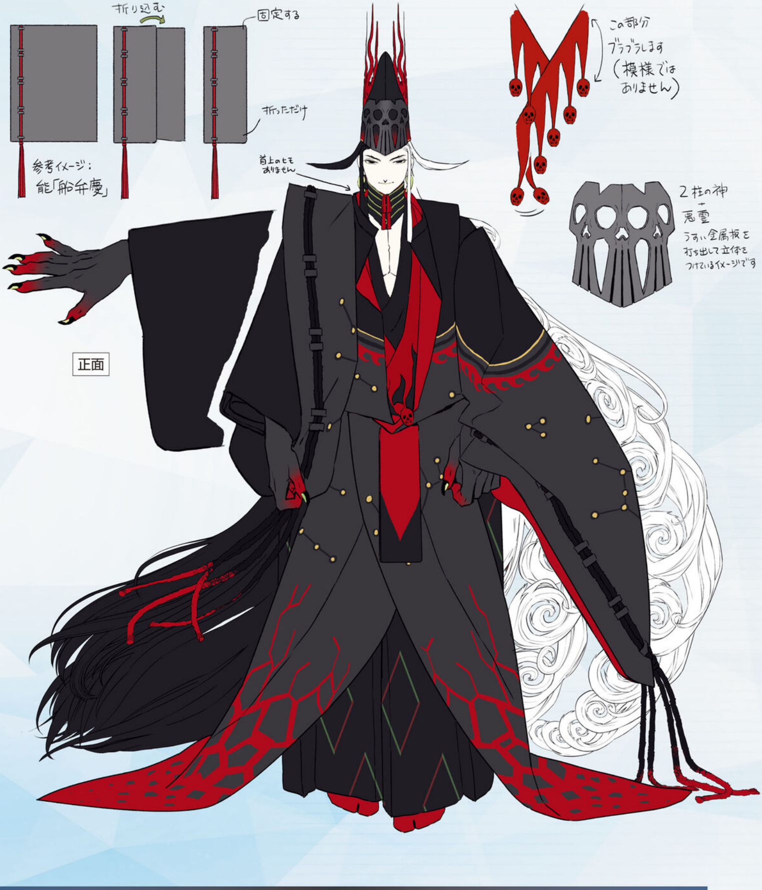





正面
ヒジ
手首


側面
1臨・3臨の房が消えます。
「人の形をした美しい獣」であって「美しい獣人」ではないので、特定の動物をモチーフにするわけではないのですが、髪に限るなら狛犬や唐獅子です。
全体的に大きくて肉厚になります。


背面1
背面2


折り込む
固定する
折っただけ
参考イメージ：
能「船弁慶」
首上のヒモ
ありません
この部分
ブラブラします
（模様では
ありません）
2柱の神
＋
悪霊
うすい金属板を
打ち出して立体を
つけているイメージです
正面


追記
袖のヒモ
オモテ
ウラ
オモテ
ウラ
今回はこちらです
ウラにヒモが通りません
平安時代に貴族が着ていた
一般的な狩衣というよりは、
後世に能で神や鬼など
威厳のある存在の役が
まとうようになった、象徴としての
狩衣……というイメージです。
背面
模様の星座は
西洋星座ではなく 中国星座 です
星座の配置は見映え優先でバラバラです
かたい
やわらかい
かたい
腰帯
全体がケバだった
組紐です
先だけ糸の房に
戻ってます


側面・右


1臨
2臨
3臨
2臨
サイズ元に戻ります
ツメは短くなります
側面・左
1臨


背面
毛の房
3本とも
1臨に比べて
しんなりしています
なんとなく6房ですが
1臨に比べて束が
バラバラ、サラサラめです


ミニチュアの
プロミネンスと
フレアが発生
しています。



宝具設定

ガイコツ+束帯+黒頭（くろがしら）（お能の）

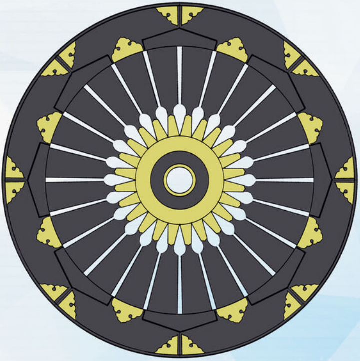
車輪が黒い太陽のメタファーっぽくなると良さそうな気がします。

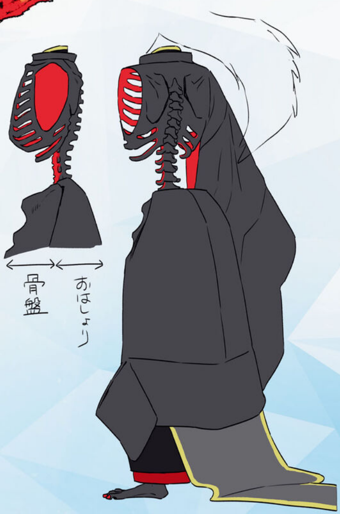


陰と陽の宝剣



蘆屋道満　宝具案
悪霊左府召喚→暗黒の太陽出現→干ばつ→飢饉→滅亡
……というイメージです

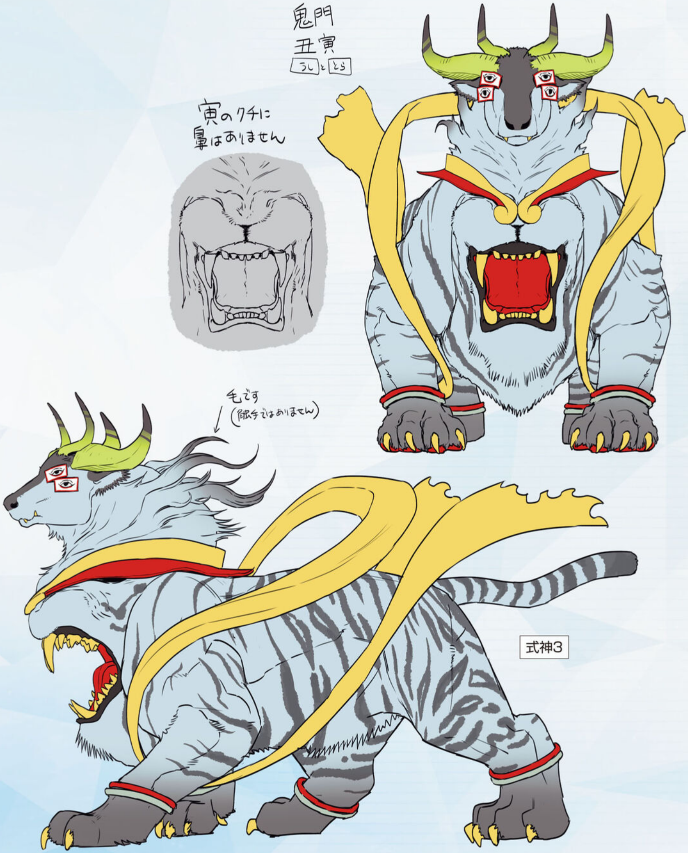


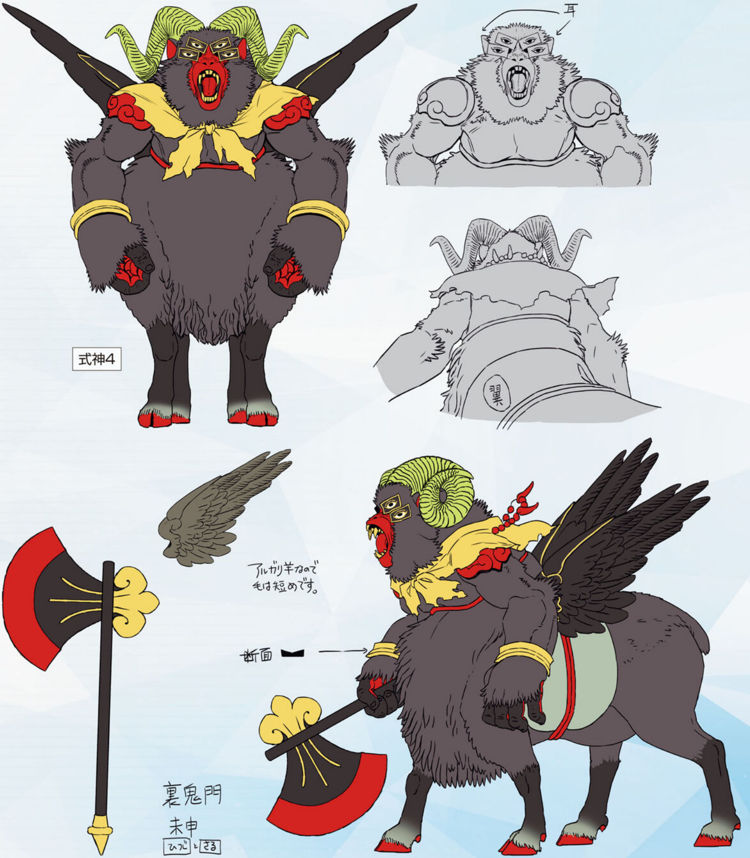


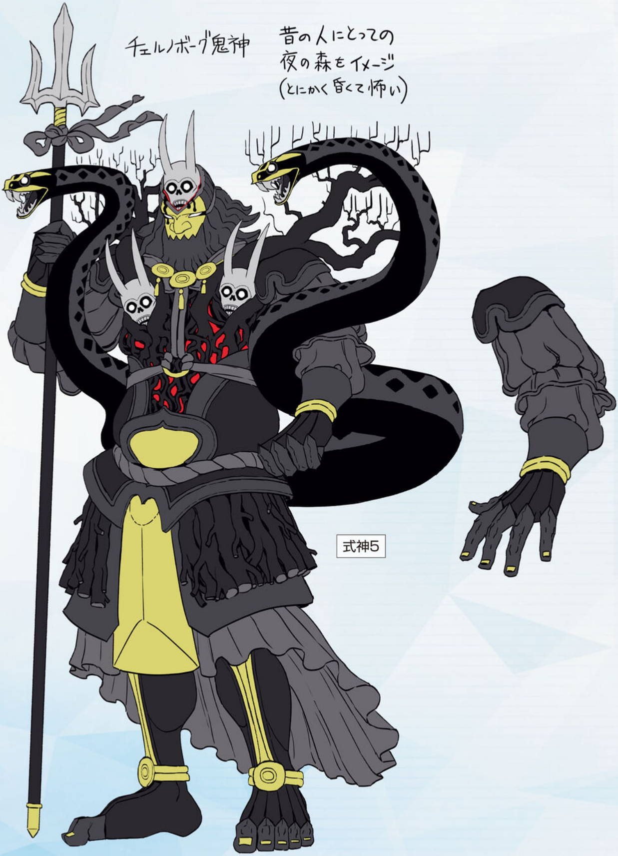

水干
菊綴結
平たいです
ヒザ横にもあります
式神1
式神.甲
道満が道長呪殺の
儀式にガマを使ったとあるので

式神2




鬼門
丑寅
うし と とら
寅のクチに
鼻はありません
毛です
(触手ではありません)
式神3


耳
式神4
翼
アルガリ羊なので
毛は短めです。
断面
裏鬼門
未申
ひつじ と さる


チェルノボーグ鬼神
昔の人にとっての
夜の森をイメージ
(とにかく昏くて怖い)
式神5


背面
ヘビ参考：ヨーロッパクサリヘビ（模様はアレンジです）
ボアやニシキヘビの様な
造形だとスラヴっぽさが
うすまりそうなので……。
もし舌を出す時はクチは閉じます。
ヘビは後ろでつながっています。
木参考：オーク
やや誇張して
います。
後ろにのびています。

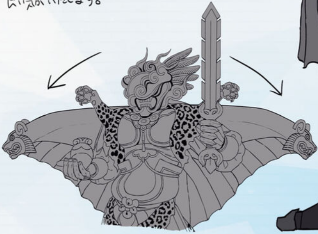

式神6
どちらも
ジャガーです
イッパパロトル鬼神
三鈷剣+マカナ
ここまでが
顔です
アゴ
断面
木彫りの
質感です

背面



翅参考：black witch mothを
標本のように広げたもの
日本語の資料が出てこなかったのですが
メキシコで不吉な言い伝えがある＋まっ黒なので
適任ではないでしょうか。(蝶ではなく蛾ですが…)

あくまで霊的象徴，装飾としての翅なので
このままパタパタ動くと安っぽくなってしまう気もして
おります。光背と同じ扱いで全く動かないか，
動く時だけ(生きている蛾のように)先が下がると
良い気がいたします。



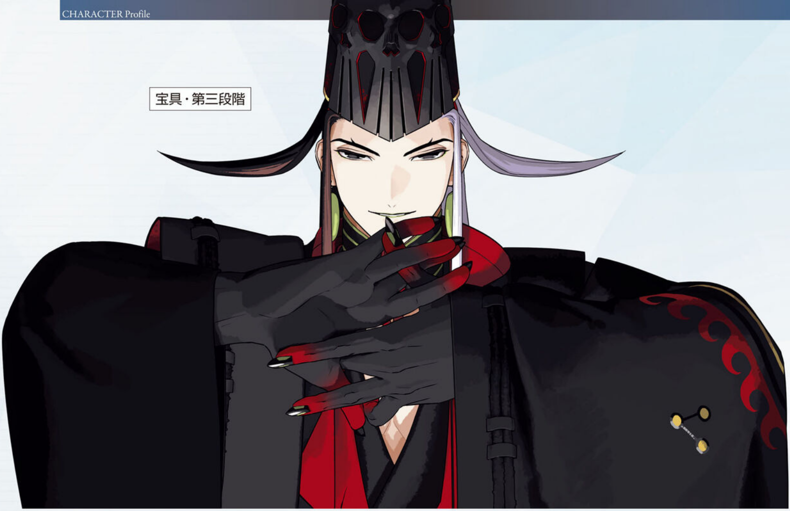
宝具・第一段階



宝具・第二段階



宝具・第三段階















渡辺綱

クラス セイバー **真名** 渡辺綱
性別 男性 **出典** 史実 **地域** 日本
属性 中立・善 **身長** 180cm **体重** 77kg

筋力 B+ **耐久** C **敏捷** A+ **魔力** C **幸運** B **宝具** B

設定作成：東出祐一郎／キャラクターデザイン：左
CV：赤羽根健治

主な登場作品：Fate/Grand Order

Watanabe-no-Tsuna

クラススキル

騎乗：B

大抵の乗り物を乗りこなす。
幻想種については乗りこなせない。

対魔力：A

平安時代の武士である綱にとって、何であれ魔性であれば斬るものである。
魔術呪術妖術どんとこい。

保有スキル

無窮の武練（対魔）：A−

相手が魔性のものである限り、彼の武芸は些か(いささ)も揺らぐことはない。
対鬼種、魔性のエキスパート……だが、とある事情によりわずかにランクダウンしている。

水天の徒：B

渡辺党の祖である綱は、水霊の鎮魂や水難防止などに携わっていた呪術師であった、
という説がある。
水の脅威から身を守り、同時に水を慰撫する。

一条戻橋の腕斬：EX

京は一条戻橋での逸話がスキルとして昇華されたもの。
人を凌駕する身体能力を持つ鬼種に対し、何の反応もさせずに腕を切断した、
剣士としての技量の一つの到達点。
攻撃の起こりを不可視とし、あらゆる回避を不可能とする。

これを基点として攻撃を組み立てていくため、初手は高確率で先手を取ってくる。
後の先も何のその。

宝具

大江山・菩提鬼殺

ランク A　種別 対鬼宝具　レンジ 1　最大捕捉 1人

おおえやま・ぼだいきさつ。
魔性、中でも鬼殺しに特化した一撃。
渡辺綱は決して魔術師などではなかったが、こと鬼に対してのみ、九字切りなどで自身への暗示をかけ、
一撃で絶殺することが可能になった。
頼光や金時とは違う、人としての技量で為した鬼殺し。
魔性のモノに特攻、更に鬼種への特攻が付与される。

鬼切安綱

ランク C　種別 対人宝具　レンジ 1　最大捕捉 1人

おにきりやすつな。
元は頼光から預かった源氏重代の名剣、以前の名は髭切。
鈴鹿御前との戦いに使用されたとも。
茨木童子の腕を切断した後しばらくして、髭切から鬼切へと改名した。
対魔・対鬼への特攻を持つ。
鞘から抜かれただけで、鬼種は無条件にランクB以上の重圧を感じるという。
『FateGO』では基本的に通常武器としてしか使用されない。

人物

一人称 俺　**二人称** あなた／おまえ　**三人称** 彼／彼女

○性格
頼光四天王のトップに相応しい人格者。
やや無口ではあるが社交性はあり、冷静沈着な鬼殺しとしてその名を馳せた。
私生活、というものが第三者には想像できないほどの淡々とした仕事ぶり。
周囲は言葉ではなく、その物腰や態度によって彼を心から信頼した。

○マスターへの態度
頼光四天王であった名残からか、基本的にはマスターを弟／妹のように扱っている。
無口ではあるが、どこか情愛を感じさせる態度。

そしてまた、マスターが茨木のような鬼と契約している場合、綱はマスターを心から尊敬する。
それは平安時代の自分が、どうしても成し得なかったことだからだ。

○台詞例
「抜いてしまえば、後は斬るだけだな。
……問題はない」
「俺からすれば、鬼や魔性より人を斬る方がよほど難しいと思うのだが……あまり賛同してくれる人間はいないな。
金時ですら『何言ッてんだこの人』って感じの顔で見ていたからな……」
「あれを斬るのは、俺の役割だ」

○史上の実像・人物像
平安中期に活躍した武士。
源頼光の配下として坂田金時、碓井貞光、卜部季武と共に頼光四天王と称し、活躍した。

○『FateGO』における人物像
伝説は変遷する。ねじまがる。順序とて入れ替わる。
そういうものだ。

頼光四天王の筆頭、渡辺綱にとって鬼種とは殺すモノであり、
そこに慈悲や憐憫といったものは持ち合わせていなかった。
なぜなら、彼ら彼女らは人を襲い、人を攫い、人を喰うからだ。
人を守護する武士として、綱はその剣を振るいに振るった。

――――正義、そう呼べるモノなのだろう。

頼光に取り立てられ、四天王筆頭を名乗り、兄のように自分を慕ってくれる者も増えた。

――――――心は砂のように渇き。躰は刃のように研ぎ澄まされる。

京の都はまさしく狂の都、そう言わんばかりに魑魅魍魎が跳梁跋扈する末法の世。
剣を振るうことに躊躇いはなく、鬼を屠ることに躊躇いはない。
ただ、魔性を殺すことを己の義務とした。
淡々と、淡々と。
その斬撃に、憎悪の濁りが生じたのはいつの頃だったか。
終わりの始まりは、いつだった？

遠い昔に憧れた彼女が、幸福に生きるはずだった彼女が、
無惨な死に様で見つかった時だったか。

――――茨木。

出会いは必然だった。鬼を集め、頭領を名乗ったとある鬼。
名を茨木童子。一条戻橋にて、腕を切り落とした綱の下へ茨木はやってくると
安倍晴明は予言した。
待ち受ける綱の下へ、確かに茨木童子はやってきた。
彼女の姿を真似て、腕を求めた。

――――その、顔は。

その一瞬の驚愕を突いて、茨木童子は腕を奪い返した。
歓喜する少女と、綱の目線が絡む。
遠い日の憧憬と、鬼種に対する憎悪と、その姿を見て噂されていたすべてが結びついた。
「持っていくがいい、茨木」

———あの人が、この鬼を育ててしまったのか。

「次は必ず殺す」
だが、そう誓っても我知らず綱の剣は濁った。頼光に叱られて剣技の冴えは取り戻したものの、心は置き去りだった。

———鬼の悪は、どこにある。

鬼は悪い、彼女も悪い、鬼と人の境界をふらりふらりと歩く茨木童子も悪い。
それを鬼に戻そうとした酒呑童子も悪い。そして多分、俺も悪いのだろう。
だが———別の生き方など、あるはずもない。
彼女たちはそうあるべきだからそうするだけで、だからこそ殺さねばならぬ。
大江山の決戦にて、綱は鬼切安綱を振るって鬼を斬った。
茨木童子の部下を、仲間を、斬って斬って斬り続けた。

遠い未来、剣鬼と呼ばれる存在が歴史上に現れるが、
この日この山に現れた渡辺綱は、鬼ではなく修羅であったとされる。

そして、最後に———
茨木童子と渡辺綱は対峙した。
茨木を綱は斬ることができたのか。殺せたのか。
あるいは後の世に伝えられている通り、この後で腕を取り返す騒動が起きたのか。
(『前太平記』『平家物語』においては大江山での決戦の後、
茨木童子が腕を取り返す騒動が起きた、と記録されている)

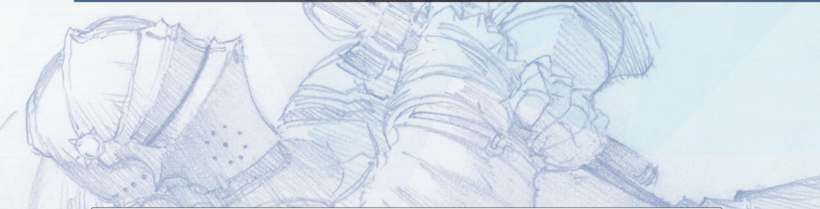
綱は決してそれについて語らない。

「嗚呼———この瞬間は、いつも気分が悪い」

○地獄界曼陀羅平安京にて
召喚されるサーヴァントがすべてキャスターである聖杯戦争において、
メディア・リリィを召喚。
彼女の支援を受けて戦いに臨んだ。
頼光四天王の内、碓井貞光と卜部季武を撃破。
(なお、二人は特に死亡した訳ではない)

その後、金時とカルデアのマスターとの戦闘で敗北し、聖杯を断念。
以後は協力者となる。

聖杯に託した願いは、憧れた女性の蘇生。
身勝手な願いだと理解はしていたのだが、それでも。



○通常武器

鬼切安綱
……かつて頼光から預かった宝刀。
茨木童子の腕を斬った、屈指の名剣。

○因縁キャラ

茨木童子
……憧れた女性の面影を残す鬼。
それこそ童子のようにはしゃぐ様を見ることができて、感慨無量。
その一方、彼女が鬼である以上はいつか斬らねばならぬのだろう、
と自身が薄氷に立っていることを理解している。

源頼光
……尊敬する上司。
バーサーカーとはいえ、その理性と知性に揺らぎはない、と信頼している。
ただ、マスターと金時のことになると凄くアレなので、右から左へ受け流す術(すべ)を会得した。

坂田金時
現代の知識が彼の衣服が不良と呼ばれる存在であることを教えてくれる。Shock。

酒呑童子
……彼女のせいで茨木は鬼に成り果てた。その一方、鬼に成り果てなければ、
早晩、人間世界に磨(す)り潰されたであろうことも理解している。
心中、なんとも複雑。

風魔小太郎／巴御前など
鬼であろう、とするならば斬る。
鬼ではない、とするならば斬らない。
単純な理屈である。

メディア・リリィ
カルデアに召喚された綱に、地獄界曼陀羅平安京の記憶はない。
とはいえ、事情は理解している。
イアソン殿と仲睦まじくあれ。

イアソン
後日、
「お願いだから焚きつけるのを止めてくれよなマジで！」
と苦情が届いた。相思相愛だと思っていたので解せぬ。
「相思相愛ですよ？」なるほど。



第一段階




差分

第二段階






第三段階


刀
正面


背面


側面


正面


背面
側面


マントなし
背面
刀



Comment from Illustrator

渡辺綱。当然日本の偉人ではありますが、指定として頂いた性格と当時の私個人のブーム的にマッシュヘアが描きたかったので髪型からスタートしてデザインを広げていきました。服装のパーツ自体は平安時代のオーソドックスな物を参考にしたので髪型とのミスマッチがアクセントに働いたのではないかと思います。（左）


正面


側面

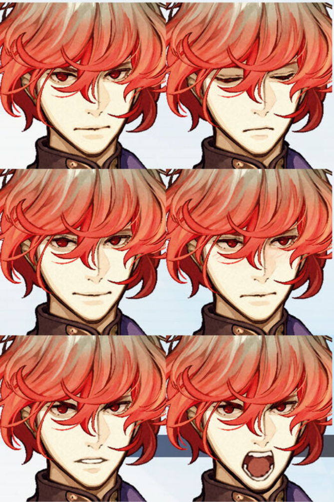

背面

鍔



刀・第三段階





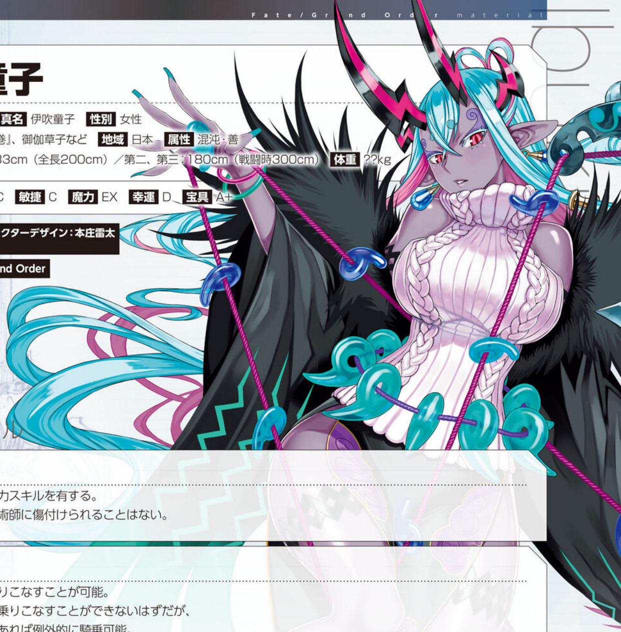
伊吹童子

クラス セイバー　**真名** 伊吹童子　**性別** 女性
出典『酒呑童子絵巻』、御伽草子など　**地域** 日本　**属性** 混沌・善
身長 第一段階：133cm（全長200cm）／第二、第三：180cm（戦闘時300cm）　**体重** ??kg

筋力 A+　**耐久** C　**敏捷** C　**魔力** EX　**幸運** D　**宝具** A+

設定作成：桜井光／キャラクターデザイン：本庄雷太
CV：悠木碧

主な登場作品：Fate/Grand Order



クラススキル

対魔力：A

最高ランクの対魔力スキルを有する。
事実上、現代の魔術師に傷付けられることはない。

騎乗：B+

大抵の乗り物を乗りこなすことが可能。
幻想種については乗りこなすことができないはずだが、
気が合った相手であれば例外的に騎乗可能。

竜種：EX

生まれながらの竜種であることを示すスキル。
八岐大蛇の子としての側面が強く顕れた霊基を備えた伊吹童子は、
規格外のランクを有する。

蛇神の神核：A

神性スキルを含む複合スキル。
伝承では人との混血であるため、神核を持ち得るのは難しいはずだが……
八岐大蛇の子（分霊）として成立する伊吹童子は、例外的に本スキルを高ランクで有する。
もしも鬼として零落したならば、本スキルは失われ、低ランクの神性スキルとして置き換わるだろう。

保有スキル

山河の膂力：A+

怪力スキルの効果を含む複合スキル。
伊吹童子は本スキルを高ランクで所有している。

八脈怒濤：B

八岐大蛇が有する神としての側面のひとつ、洪水神としての性質が受け継がれたもの。
強烈な攻撃性を伴った不変の肉体があらゆるものを破壊する。

ケガレの指先：A

純粋性の喪失、名誉の欠落、そして死。
伊吹童子の指先が触れたものは不浄であり、神前や人の前に在ることを許されない。
攻撃系スキルとして分類されるが、死霊、魔獣、零落した神々などを対象とした非戦闘時の会話に際してもプラス効果を得る。

宝具

神剣・草那芸之大刀

ランク A＋　**種別** 対軍／対城宝具　**レンジ** 1～60　**最大捕捉** 500人

しんけん・くさなぎのたち。
記紀のスサノオ神話に曰く、高天原を追放された素戔嗚尊は出雲の国に降り、生贄である奇稲田姫を救い、巨大な怪物を退治したという。
この怪物こそ八岐大蛇、八頭八尾を有した赤眼の怪――
八つの谷と峯にわたる超大さを誇る、巨大な蛇。
日本最大の災害竜であった。

素戔嗚尊はこの大蛇（竜）を打ち倒し、その尾から一振りの神剣を得た。
剣の名は草那芸之大刀。
別名を草薙剣、天叢雲剣、都牟刈之太刀。
のちに熱田神宮に奉納され、三種の神器のひとつとして定められたという。

伊吹童子は、父たる八岐大蛇が身の裡に有していたこの神剣を宝具として操る。
真名解放の一斬たるや、八つの谷と峯を切り拓き、八つの大河を新たに生み出す程に恐るべきものである……が。伊吹童子曰く、これは神剣のほんの僅かな輝きを一時のみ借り受けたもの。真価はこの程度ではすまない、とのこと。

人物

一人称 余／あたし／私／我（時折） **二人称** おまえ／あなた／○○（呼び捨て）／○○くん／○○ちゃん
三人称 あやつ／彼／彼女／○○（呼び捨て）／○○くん／○○ちゃん

○性格
『神／カミ』としての性質が濃く、自然（世界）の一部であるという自意識が強い。
原始的な欲求に沿って行動する。
人間やその文化・文明と馴れ合う気がまるでない。
酒精の深みを知らず、人命の美味を知らず、刹那の狂気に耽る享楽を知らずにいるかのような顔をしているが……。
ひとたび欲求に身を浸せば、まるで容赦がない。
刺激しなければ無害だが、ある意味では酒呑童子よりも危険であるとも言える。

ひとたび興味を抱いた対象に強く執着する。
興味の対象が存在し続ける限り、ずっと見つめていることもしばしば。
大抵は、その長い指先を伸ばして、触れて、粉々に破壊してしまう———或いは、穢れをもたらして死へと導いてしまうのだが。

自身の別側面である鬼種については特に興味を抱きやすい。当然、自身と同様の存在（龍神の子）に対しても目を輝かせるだろう。

◇

……以上が本来の伊吹童子の性質ではあるが、
カルデアに現界した伊吹童子は何やら様子が違う。

すっかり
現代に
かぶれているのである。

根が神であるがゆえ、人間と完全に同じ目線に立つことはできないまでも、その言動は『現代社会に馴染んで過ごす英霊／神霊のお姉さん』のそれである。
人間がどういったものであるかも相当に学習した素振りがある。

マスターを含め、他者に対して誘惑や挑発まで行ったりもする。
どうやら何処かで現代社会を学んだか、同じように現代社会に馴染んだ英霊と出会い、その記録をカルデア式召喚の特殊性をいいことに無理矢理に持ち越してきたのではないか、と英霊シャーロック・ホームズは推察を述べているが、事実かどうかは分からない。

宝具の真名解放等、本気を出すと、生来の性質である『神／カミ』としての振る舞いに戻るようではあるが、普段は気楽に「ヘビお姉さん」としての自分を愉しんでいるようである。

◇

なお、幼体形態時（第一段階の霊基）には、
『ヘビお姉さんの伊吹』と『神／カミとしての伊吹』の両者が混ざったような言動を見せる。
本人が『脱皮したら危ない』と語っているのは、
恐らく『神／カミとしての伊吹』のことだろう。

○動機・マスターへの態度

本来の伊吹童子は、自分を召喚したマスターをさほど特別視しない。
人間を総体として認識しすぎているのかもしれない。
個別認識ができるようになれば、振る舞いも徐々に変わっていく。
もしも興味を抱かれたならば、喜ぶ前に警戒すべきだ。
彼女の指先は神のソレであり、防毒の魔術や対毒スキルといえど防ぎ切れるものではない。

なのだが……
カルデアに現界した彼女は、マスターに対して親しげに振る舞っている。
厳密には、誰に対しても親しげに振る舞うのである。
彼女がマスターをきちんと個別認識するには、それなりの関係を結ぶ必要があるだろう。
その意味では、やはり、本来の伊吹童子の性質が大元にあると見るべきか。

◇

幼体状態の伊吹童子は、本来の彼女とはうってかわって、マスターを完全に『飼育対象』として見ている節がある。
まるでマスターを犬猫のように扱うが……
本物の犬猫を飼ったことはないらしい。

○地獄界曼荼羅平安京にて

アルターエゴ・リンボこと蘆屋道満の奥の手、
道教に於ける八将神になぞらえた八騎召喚の最後の一騎『太歳神』として現界。（ただし、将神の位とその不死性を、伊吹童子は「不要」として廃棄していた。元より強大な神霊である以上、リンボの用意したバフなどは「煩わしいもの」に過ぎなかったのだろう）
一時は『新たな『異星の神』にして新たなクラス・ビースト』の依り代として扱われていたが、リンボの突然の心変わりによって、亜種空想樹・地獄界曼荼羅に取り込まれる。
だが実は、空想樹内部で健在であり――
最終決戦時には、宝具・草那芸之大刀を摂津式大具足・熊野を駆る金時に貸し与えることで、亜種空想樹の破壊に一役買った。

○台詞例(霊基第二、第三)

「――余を喚(よ)んだな。
なんちゃって。そんなに固くならないでいいわよ。
そう、ここがカルデアね。へえ、面白そう。今後ともよろしく、マスターさん！」
「贄なんて、今時流行らないでしょう？」
「呑みたくなるわぁ……」
「ま、まだ脱がないわよ？　せっかく当世の服を見繕ってきたのに……あ。何？　脱・が・せ・た・い、ってワケ？

あっはは。そうか～」
「おやすみ。よくお眠り」

○台詞例(霊基第一)
「遊ぼうか。なあ、なあ?」
「みのほど、しらぬな?」
「ツチノコは寝て育つのだぞ、寝る」
「もうすこし遊ばせよ。まったくもう……」
「———伊吹童子である。
マスターというのはおまえか。
そうか、そうか、おまえがそうか……
うん。死にたくなければ今のうち、余の機嫌をとっておくがよい」

○台詞例(大蛇神の分け御霊)
「現世(うつしよ)と、常世(とこよ)……」
「空(カミ)にするように我を仰げ。地(カミ)にするように我に口付けるがいい」
「おそれ、ふるえよ」
「余こそは、八岐がうち一箇(ひとつめ)の分け御霊(首)なる。山より降り来たりて災うモノ———」
「おまえたちに分かりやすく云うならば、そうさな。
余は、生きとし生けるおまえたちの災いだ」

○人物像
伊吹童子。
近江伊吹山麓に於ける『酒呑童子』の別名である。
天然自然に有り得ざる生誕、すなわち鬼子として生を受けた伊吹童子は、山中にて成長し、やがて恐るべき超常の力を得た。
大江山に移ると、都に降りては殺戮と強奪を愉しむ大怪異『酒呑童子』となった———

◇

伊吹山の伊吹大明神(＝八岐大蛇)と人間の子であると見なす説、戸隠山(＝九頭龍)の申し子と見なす説。
いずれにせよ龍神の子である。
今回の霊基では『伊吹大明神の分霊、八岐大蛇の子』としての側面が特に強調され、
神霊サーヴァントとして現界している。
人ではない。
鬼ではない。
神である。

果たして近江の伝承にある通り、鬼子として生を受けた超常の存在なのか。
それとも戸隠山にて生まれた竜の御子なのか。
はたまた精霊の発生が如く、もっと別の出生があるのか———
伊吹童子は口にしない。

ただ、その身に備えた神の血は確かなものであり、
宝具として振るわれるモノも、まず間違いなく八岐大蛇の尾から顕れたという古き伝説に依るものである。

◇

幼体状態の伊吹童子は、坂田金時と「過去に足柄山で会っていた」模様。
人の仔とも鬼の仔ともつかない怪童として
足柄を彷徨っていた彼に出会い、
なんと相撲をして大勝ちしたのだとか。

その後、伊吹童子は消えることになる。
死した訳ではなく、生きながらにして別の存在、側面へと変化したのだ。
すなわち大怪異『酒呑童子』としての精神と形態へ。

それぞれの証言を繋げたところ、
伊吹童子と酒呑童子は、一定或いは不定の期間ごとに、互いに入れ替わりながら存在していたようでもある。
「今は我の番」
「次はうちの番」
という次第で――――

○因縁キャラ

酒呑童子
互いに、存在を正確に認識できない。
伊吹童子にとって彼女は『よくわからないモノ』でしかない。酒呑童子から見た伊吹童子も同様である。可能性の自分、という認識さえ持とうとしない。
伊吹童子は『酒呑童子の前身』ではなく、
酒呑童子は『伊吹童子の後身』ではないのだ。

望月千代女
興味の対象。伊吹明神の呪を身に宿すなら、親戚のようなもの。(霊基第一では妹として、霊基第二第三では親戚の子のように扱う)

ケツァル・コアトル／メドゥーサ／ゴルゴーン／ヴリトラ／ククルカン
外つ国の蛇神。

坂田金時
匂いがいい。瞳の色もいい。骨もいい。興味深い。
龍の気配がする。

茨木童子／風魔小太郎／巴御前／鬼女紅葉
鬼。鬼は山でよく見掛けるモノ。興味深い。

源頼光
鬼は鬼でも別物。興味というより、不審。何だろうアレ？　といった感覚。

ハベトロット
可愛いさの塊。
ツングースカで同行して以来、仲良し。

第一段階



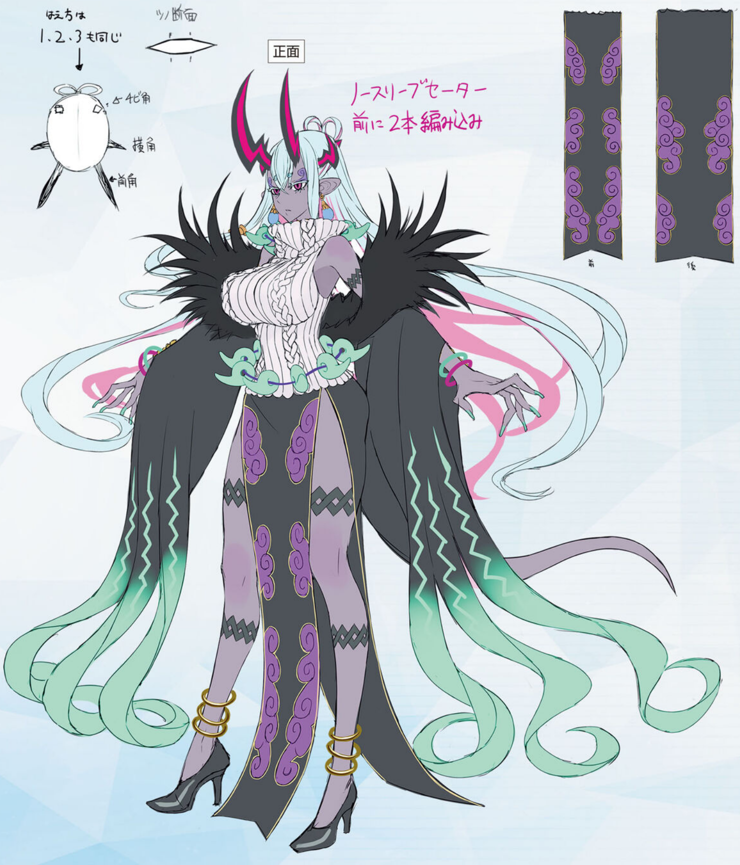

とぶ
正面
×
○
丸く
ピ〜
ツチノコ
ツチノコ2匹くらい。
浮いてる


背面
ビビッ
カッ




第二段階


差分



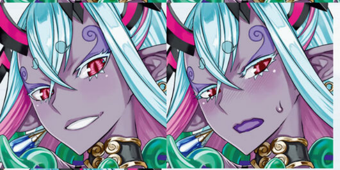
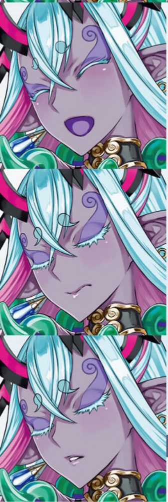
はえ方は
1、2、3も同じ
ツノ断面
チビ角
横角
前角
正面
ノースリーブセーター
前に2本編み込み
前
後


1.腕と足に黒バンド。
2.上前身セーターに編み込み。
背面

第三段階





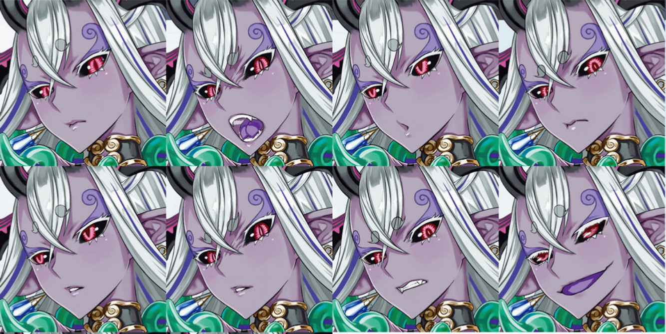



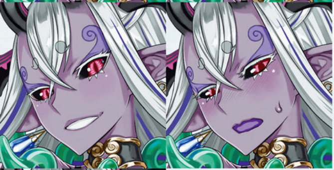
全体図

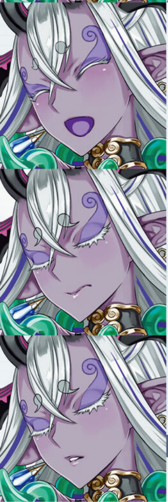


霊衣









全体図



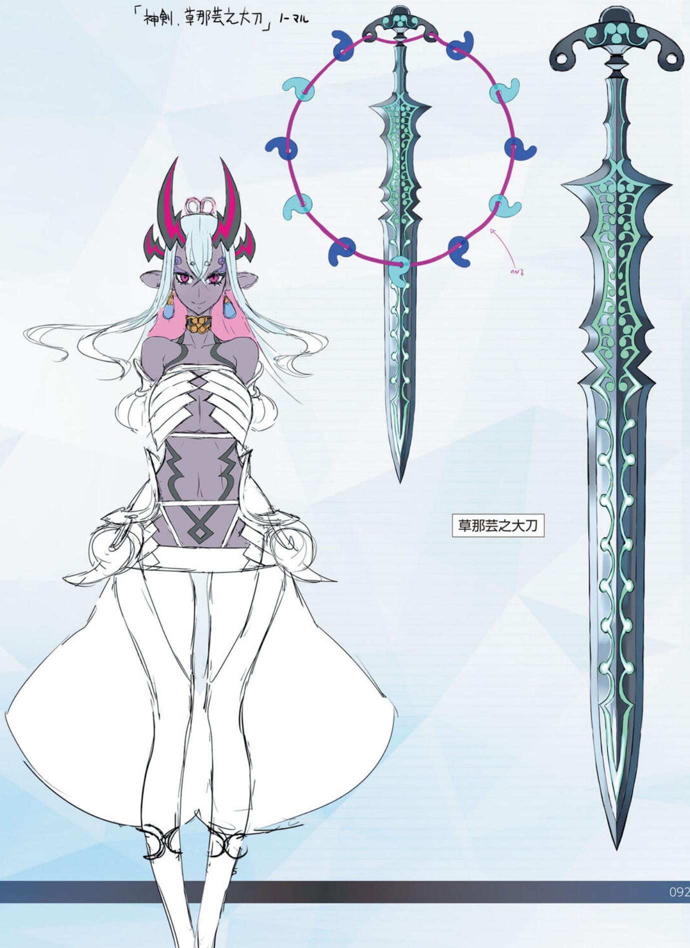
正面1



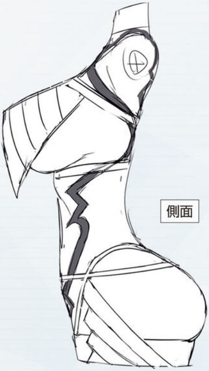

1. 後光追加
2. 手足黒バンド追加 +しっぽに1ヶ所
3. 胴体黒ライン追加
背面1
黒バンドすけるかも…。


正面2
左右同じ
髪の裏は色が変わる。

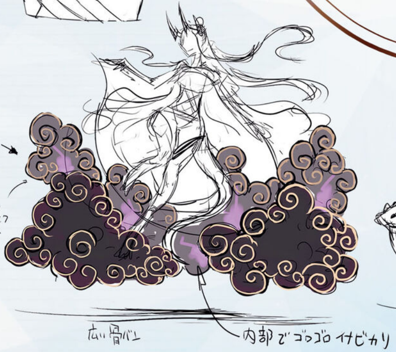

背面2

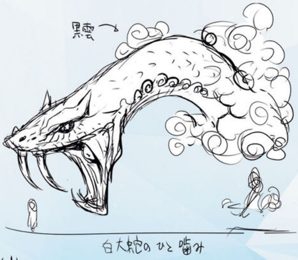


草那芸之大刀









Comment from Illustrator

まず「褐色の龍女」というイメージから始めて、TYPE-MOONさんとの打ち合わせで「身長3メートルぐらいあったらおもしろくないですか？」と提案したら、すぐにOKを頂きまして。また再臨ごとの形態の違いを出したかったので、第一再臨は幼体で、第二第三で成体という感じにしています。特に第二再臨は「夕暮れ時の下町の商店街を酒の肴を探して練り歩く3メートルのお姉さん」というイメージでデザインしました。別名「下町のカラミティ・レディ（厄災女）」という自分だけのテーマを持って進めています。お酒大好きなちょっとだらしない厄災神、可愛いです。（本庄雷太）



ヴリトラ

クラス ランサー　**真名** ヴリトラ
性別 女性　**出典** インド神話　**地域** インド
属性 中立・悪　**身長** 169cm　**体重** 55kg

筋力 A　**耐久** C　**敏捷** A　**魔力** A　**幸運** D　**宝具** EX

設定作成：水瀬葉月／キャラクターデザイン：La-na
CV：朝日奈丸佳

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：A

Aランク以下の魔術を無効化する。
事実上、現代の魔術師が発動する魔術では彼女に傷をつけることはできない。

竜種：A

幻想種の頂点とも言われる竜種であることを示すスキル。
人間体のサーヴァントであるが、本質的に彼女は竜としての特性を持つ。

保有スキル

穿貫せしヴァジュラ：A

伝承によって細部は異なるが、インドラは自らの武器であるヴァジュラ（金剛杵）によってヴリトラを打ち倒したとするものが多い。大きく口を開けた際にその中に撃ち込んで殺した等のエピソードも存在する。
このサーヴァントとしてのヴリトラは、その因果によって自らの死因であるヴァジュラを保有する。
無論『そのもの』ではない可能性があり、形状や性質も変化しているが、それがインドラを基点とするものであるのは変わらない。
ヴァジュラが槍のように変じた今の状態でも、それは神の武器としての強度や破壊力を具えている。
なぜあえて仇の武器を使っているのかという理由は……仇敵に与えられた痛苦を忘れぬためか。
はたまた、その槍にてあえて悪事を為し、嫌がらせとして嘲笑うためか――

宿命の神敵：A

伝承により様々な姿で語られるヴリトラではあるが、一方、その役割は常に変わらない。
根本的に神と対立する存在であること、その不変の立場と存在意義を示すスキル。
ヴリトラの別名『スラーリ』は『神々の敵』を意味しているとされる。

永遠不滅の魔：EX

インドラに敗れようとも、時が経てば再びヴリトラは蘇り、また神との闘争を始めるという。
自然現象にもなぞらえられるその永劫の繰り返し、不滅性を示すスキル。
『水を堰き止める（干魃をもたらす、あるいは雲や山に閉じ込める）ヴリトラ』と『それを雷雨にて解放するインドラ』の対立は一度きりのものではなく、遥か過去から繰り返されてきたものであり、また、未来においても永遠に続く。
それはあるいは自然と神に対する原始の信仰そのもの。
人々が自然に対する畏敬を神に込めたのとまったく同じ強度をもって、ヴリトラは不滅の魔として君臨する。

宝具

魔よ、悉く天地を塞げ

ランク EX　**種別** 対界宝具　**レンジ** 9～99　**最大捕捉** 1000人

アスラシュレーシュタ。
ヴリトラの異称『アスラの中の最上のもの』の名を冠した宝具。
眷属、あるいは自分そのものの分体である魔の軍勢を用い、自らの存在意義どおりに天地を覆い対象を隔絶させる。
『ヴリトラは自らの身体で水を山に閉じ込めた』という伝承における『山』が『雲』のことであるとも解釈されるように、その様は不吉な雲が世界を覆い墜つるがごとし。
ヴリトラは邪竜であると同時にアスラ（魔族）としても語られており、アスレーンドラ（アスラの王）との名も持つ。
マハーバーラタにおいては、ヴリトラに率いられたカーラケーヤやラクシャーサなどの魔族の大軍にインドラたち神々が苦しめられた描写も存在するため、『何かを堰き止める』権能だけでなく純粋なる暴力の軍勢としても彼女はこれを行使できる。

人物

一人称 わえ／蛇（わえ）　**二人称** おまえ／貴様　**三人称** 奴／あの男／あの女　**マスター呼称** マスター／小僧／小娘

○性格

嗜虐的で能動的。
ちょっかいをかける甲斐のありそうな獲物を見つけてはニヤリと歯を剥き出しにする小悪魔的美女。
奥底には「健気で矮小な人間よ、ほらほら頑張ってみせよ」という上から目線の玩弄（がんろう）がある。
常に人とは違う『魔』の者の視点から他人を見ているため、浮き世離れしている感。
ただしそれが逆に可愛げ・おかしみを生んでしまうこともある。

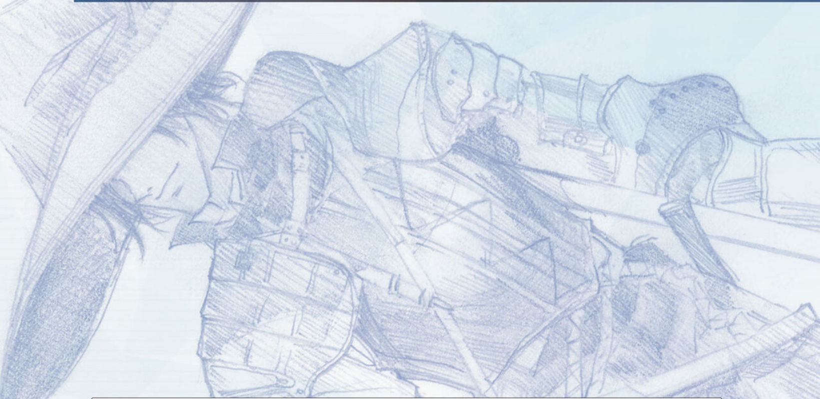
○動機・マスターへの態度

聖杯にかける願いは、特にない。
そのような力を借りずとも、人の世に必要なものを堰き止めて楽しむことは自分の力だけで可能だからである。
あったらあったでリソースとして使いはするが。

マスターに対しては、特に困難を与えて楽しみたい人間として接する。
しかしクリスマスの事件が終わってからはあまり大きな嫌がらせはしない。（たまにはする……かも）
やるにしても日常的な、本当に細かな嫌がらせ程度。
なぜならそもそもマスターは人理修復（地球漂白の解消）という多大なる困難に立ち向かっている最中であり、ヴリトラが何もしなくても、その困難を乗り越える様が見られるかもしれないからである。
だから今はお遊び程度に留（とど）めておき、下手に大きく手を出して状況を変化させることはしない。
ニヤニヤと「こいつはこの障害を乗り越えられるのかのう？」と嗜虐的に見守っている。純粋に自分の快楽から。

○台詞例

「わえはヴリトラじゃ。さて、わえのような蛇にヒトが何をさせようというのか？」
「ふわぁーお……退屈う……」
「き、ひ、ひ！　来たか、インドラの子よ！　此度（こたび）、蛇（われ）を殺そうとするのは貴様ということかの！」
「インドラに鎧奪われし者よ。奴がそのような策を弄する神であることは、わえもよぉーっくわかっておるぞ。なに、恨んではおらんのか？　き、ひ、ひ。それはそれは……奇遇じゃな。正直に言えば、わえもよ」
「いやじゃいやじゃ、泡まみれになんてなりとうない！」
「く、臭くない！　水浴びはちゃんとしとるもん！」



○史上の実像・人物像

『リグ・ヴェーダ』『マハーバーラタ』などに語られる蛇の魔神、あるいは邪竜。
その名は『障害』を意味し、水を堰き止め、干魃などを引き起こす力を持つとされる。
ヴリトラを打ち倒し、その水を解放するのがインドラ神である。
ヴリトラは常にインドラの敵として描かれ、両者の争いは神話上、幾度となく繰り返されているという。

インドラ神の別名ヴリトラハンは『ヴリトラを殺す者』という意味である。

○『FateGO』における人物像

堰界竜(いかいりゅう)ヴリトラ。
世界の井堰たる竜、世界を囲む竜という意味で、囲(井)界竜とも。読みはそちらから来ている。
『障害』の概念そのものが体現した神霊であり竜種。世界を堰き止めるモノ。
サーヴァントとしてはそれが人の形に矮小化されて現界している。
インドラの策略、彼に派遣された美女ラムバーのとりこになって死んだ、というエピソードから、そのラムバーを模しているのかもしれないし、あるいは自分が美女となることで「もうインドラの卑怯な手はくわない」という決意を表しているのかもしれない。

干魃をもたらす悪神として語られることが多いが、『冬の巨人』として解釈されることもある。
厳しい冬のような『水のない(堰き止められている)状況』そのものを体現しているのがヴリトラという概念であり、『それ(干魃や冬などの苦しみ)が破られ、水が解放されて恵みの雨が降るという状況』そのものを体現しているのが対となる雷神インドラなのである。

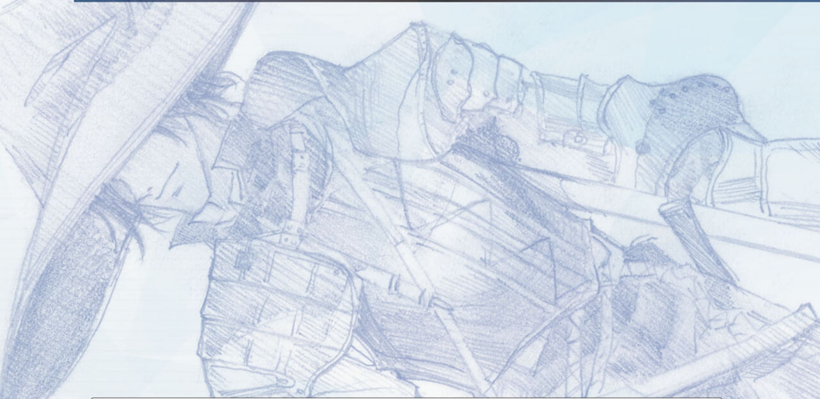
◇

ヴリトラは『障害』であり『何かを堰き止め』『世界を停滞させるもの』である。
この『何かを堰き止める（封じる）力』そのものを竜としてのヴリトラは行使する。
世界にその概念が到達することを『堰き止める』結界術のようなもの。
水が堰き止められれば世界に水は現れず、干魃が起きる。
水などの絶対必要な恵みを堰き止められることは、人間にとってもちろん苦痛である。
が、実のところ、世界にはそれも必要なのであった。
ダムの放流のように、春の芽の息吹のように、『一度堰き止めなくては生まれない勢い』というものがこの世にはある。
『堰き止められる』というのは苦しいが、それを乗り越えた先には何かが待つ。
『障害を乗り越えた先には必ず進化が待つ』『進化のための必要悪である障害』が、実は彼女が本当に司っているもの。

◇

彼女は人間たちや神々が……あるいは世界そのものが、自分の用意した（堰き止めた）苦難や障害を乗り越え成長する様を見るのを何よりの愉しみとしている。
慈愛ではない、一方的な（まさに人外じみた）上から目線での悦楽を感じるのだ。
だから手加減はしない。遠慮もしない。
絶対的な悪とすら見える障害を用意するが、それは別に他者に絶滅して欲しいからではない。
より靱（つよ）い未来、より靱い世界、より靱い人類が見たいだけ。
つまりは世界に対するドSなのである。厳しすぎる世界トレーナーにして観客。
人間の強さを『悪側から』信じているということ。
とはいえ本当に世界が終わってしまうと洒落にならないので、サーヴァントとしては、その遊び場を護るために召喚に応じてくれる。

ガネーシャももとは障害神だが、今は信仰の結果、大部分が『障害を除去する福の神』の性質になっている。
ヴリトラはそうではなく、あくまでもストイックに『障害を発生させる』のがメイン。
そこに甘えはない。慈悲もない。
ただ――ヒトや世界がそれを乗り越える様を、成長する姿を見て、自分が我儘（わがまま）に愉しみたいだけである。



○通常武器

ヴァジュラ

眷属の魔

○因縁キャラ

インドラ

永遠の好敵手。好きとか嫌いとかではなく、遊び甲斐のある玩具、みたいなもの。
楽しい様を見せてくれているときはニヤニヤと眺め、そうでないときは舌打ちする。

アルジュナ

インドラの子と聞いて興味がわく。

カルナ

インドラの子のライバル、インドラに色々嫌がらせをされたと聞いて興味がわく。

カーマ

インドラの命でシヴァに矢を射ちに行って死んだ。
嫌がらせヴァジュラ持ち仲間。

エリザベート

親近感がわく竜の娘。
ほほう、芸事を嗜んでおるとな？　わえにも聞かせてみるがよいぞ？

竜殺し系サーヴァント

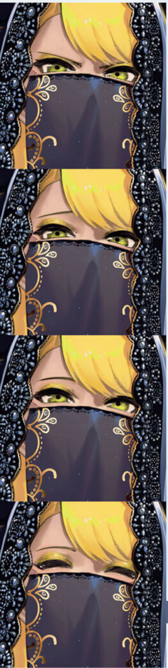
恐れはしない。やれるものならやってみるがいい、という余裕でニヤニヤと接する。
今生における、スリルある玩具のような意味合い。

マルタ／ケツァル・コアトルなど

特定の騎乗スキルにより竜種を乗りこなせる存在だけは少し警戒している。
誰かを玩具にするのはいいが、人間に玩具にされるのは気に食わない。


第一段階


全体図




正面
ひだひだの
布も透け……
ですが
どうなんでしょ…


側面
ロピアス
槍


背面



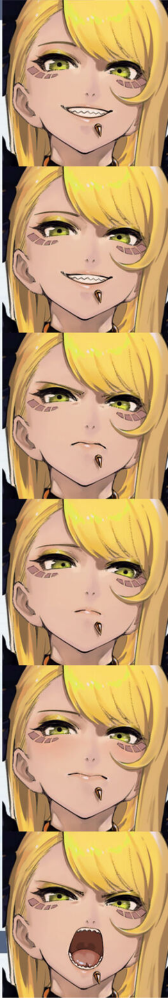
ヴェール無し
ちょい透け素材のつもりです。
透ける布に糸?が通ってる
口ピアス
2列

第二段階




全体図


金毛が混ざってる
正面




背面
側面


武装状態

槍









第三段階·全体図



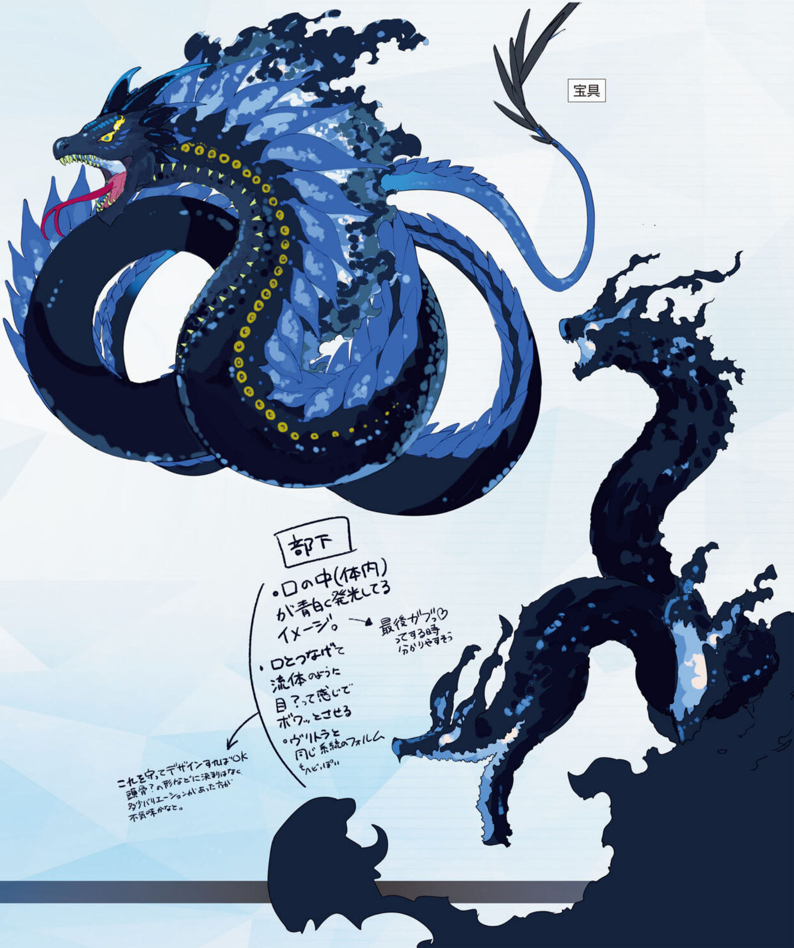



正面




背面




宝具
部下
・口の中(体内)が青白く発光してるイメージ。
最後ガブっ♡ってする時分かりやすそう
・口とつなげて流体のような目?って感じでボワッとさせる
・ヴリトラと同じ系統のフォルム
もへびっぽい
これを守ってデザインすればOK
頭骨?の形などに決まりはなく
多少バリエーションがあった方が
不気味かなと。



Comment from Illustrator

自身が誘惑された天女ラムバーがモチーフ（定かではない）ということだったので基本的には美しく、それでいて第一段階ではヴリトラとしての特徴である口元を隠してミステリアスにしました。口開かなければめっちゃ美人！みたいな笑。気に入っているポイントは表情です。自然を元にした邪竜ということでしたので、表情が素直に出るように描きました。動かすことでより魅力的になるようにデザインしたつもりです。実際シナリオに登場すると想像以上にのびのび自由に動いていて可愛かったですね。（La-na）

カルナ〔サンタ〕

クラス セイバー **真名** カルナ〔サンタ〕
性別 男性 **出典** 栄光のサンタクロース・ロード **地域** インド
属性 秩序・善 **身長** 178cm **体重** 65kg

筋力 B **耐久** A **敏捷** EX **魔力** D **幸運** C **宝具** A

設定作成：水瀬葉月／キャラクターデザイン：pako
CV：遊佐浩二

主な登場作品：Fate/Grand Order



クラススキル

対魔力：A

Ａランク以下の魔術を無効化する。
事実上、現代の魔術師が発動する魔術では彼に傷をつけることはできない。
セイバークラスの恩恵、あるいはサンタクロースの加護でランサー時よりもランクが向上している。

騎乗：－

ボクシングスタイルを獲得したことにより、セイバークラスでありながら騎乗スキルは失われている。
サンタなのにカルナはソリには乗らない。ボクサーたるもの、黙って徒歩（ロードワーク）である。

神性：A

太陽神スーリヤの息子であることはサンタとなっても変わらない。
「サンタとは子供たちの太陽。むしろスーリヤこそサンタと言えるだろう」
食堂で淡々と語るサンタ。
その後ろでカレーを食べていたアルジュナは終始「？」顔である。

ハードパンチャー：EX

拳撃の純然たる威力を示すスキル。
一撃で敵をKOできる必殺の拳を持つ。



保有スキル

フットサンタ：A

フットワークとサンタが組み合わさった驚異のスキル。
サンタカルナの戦闘スタイルの基礎となるもの。
ボクシングにおける足運び、ステップの技術を示すスキル。
状況に応じた適切な間合い管理、敵の僅かな隙も見逃さない高速踏み込み、足捌き（あしさば）による攻撃回避に加え、溶岩地帯や豪雪地帯など、どのような危険な場所にいる相手にも徒歩でプレゼントを確実に届けるサンタクロースとしての歩みを可能とする。

閃光の拳：A

このカルナは槍を持たず、拳のみを握る。
しかしそれは戦闘力の低下を意味しない。
武芸百般に通じていた師・ドローナに鍛えられた彼にとっては、徒手空拳での戦闘も慣れたもの。
むしろアルジュナやアシュヴァッターマンらと共に武の研鑽を積んでいた過去の想起が新鮮な感覚を生み、槍の重さを引いた以上に身体を軽くしている。
繰り出されるそのパンチの最高速度は光速を超え、
相対したものは閃光のような拳の軌跡のみを目にする……かもしれない。
それは迷いなき剣閃にも似て、すなわち彼の拳はまさしく抜き身の刃の如し。
「故にこそ、今のオレはセイバーなのだろう」
食堂で朗々と語るサンタ。
その後ろでチキンを食べていたアシュヴァッターマンは終始「？」顔である。

施しの英雄（聖夜）：EX

カルナがサンタクロースとして選ばれた理由の一つ。
普段から他者に請われれば気前よく何かを与えてきた英雄に、サンタパワーが詰まった謎のプレゼント袋が装備されたならばもう怖いものはない。普段からあまり怖いものはないが。
『聖者の贈り物』の類似スキルでもある。

宝具

聖人連続拳（ウィニング・アルカプトラ）

ランク A　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1～2　**最大捕捉** 1人

ウィニング・アルカプトラ。
サンタカルナが繰り出す、勝利のためのフィニッシュコンビネーション。
第二宝具とは対照的に、こちらは自ら動いて決めにいくときに使う必殺パンチの組み立てである。
素早いウィービングで的を絞らせないようにした後、一気にステップインし左右のフックを連打、さらに左ジャブの二連撃から右ストレート、最後にアッパーで敵を吹き飛ばす。
これらの拳には無論のことサンタパワーとスーリヤの息子としての力が手加減なく込められており、特に最後の打ち上げアッパーの際にはその余剰エネルギーが光翼、ハイロゥとなって神々しく表出する。このコンビネーションの威力は超銀河的であり、喰らった者は隕石に撃ち抜かれたような衝撃と共にマットに倒れ伏すという。

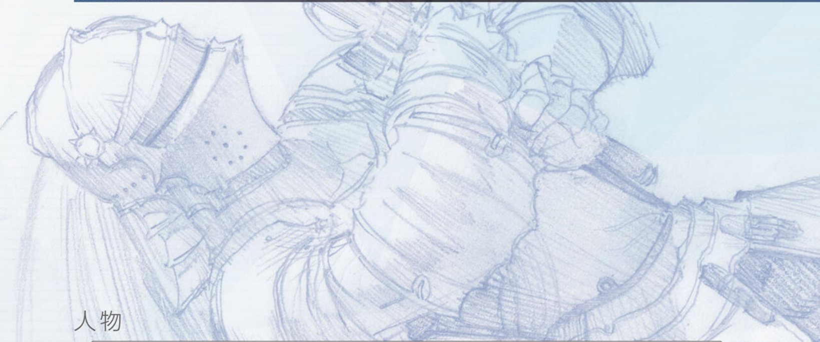
『アルカプトラ』とはカルナの別名で、『太陽の子』を意味する。

聖人交叉拳（グラハラージャ・サンタクロス）

ランク A　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1～2　**最大捕捉** 1人

グラハラージャ・サンタクロス。
このカルナがフィニッシュブローとして編み出した、一撃必殺のクロスカウンターパンチ。
サンタになった途端にボクシングスタイルに開眼したことに加え、ボクシングにはクロスカウンターという必殺パンチがあることを知ったカルナが、なぜか「サンタの必殺ブローはクロスカウンターであり、だからこそサンタクロースという名であるに違いない」という結論に至ったため生み出された。
この技を目で捉えるのは不可能。
敵の攻撃に完璧に合わせて放たれる拳は、太陽の煌めきじみた一条の軌跡を描いてビームのように敵のアゴを撃ち抜く。
その様は星の聖剣の斬撃にも似て、すなわちこれは必殺拳であり必殺剣なのである。

グラハラージャとは『星宿の王』の意味で、太陽神スーリヤの別名である。



人物

一人称 オレ　**二人称** おまえ　**三人称** 彼／彼女／マスター

○性格

普段のカルナと基本的には変わらない。
が、素手のスタイルとなったことで修業時代のことを思い出し、若干ながら『純粋な武の鍛錬、その成長を楽しむ気持ち』が増している。
「インドラの槍もなく、ただ拳を握り、殴り合う。アシュヴァッターマンらとただ拳を交えていたあの時代を思い出すな……」ということ。
よりきつい修行を求めようとし、自分の（格闘）スキル向上に貪欲であり、強敵との闘いを欲する。

普段と変わらないようにも思えるが、ある意味では『若い』精神性であるとも言える。
いつものクールさは維持しながらも、そのまま少年マンガの主人公のような『熱』を感じるような言動をすることも。
『強くなるためならば猛烈に最善を尽くす感』がワンポイントアップしている。

ロードワーク大好き。

○動機・マスターへの態度

聖杯にかける願いは特にない。
しいて言うならサンタの役目を（せっかくなので拳闘術を鍛えながら）無事に果たしたいというのが願い。
マスターに対しては、クリスマスというものに詳しいアドバイザーのようなものとして接する。
自分に常識がないのは自覚しているので頼りにしている。

○台詞例

「オレがサンタか。予想はしていなかったが、選ばれたのならば全力を尽くそう」
「蝶のように舞い———蜂のように刺す！　……素晴らしい格言だ。素晴らしい格言だ」
「オレより強いヤツに会いに行きたいが、サンタの仕事があるので失礼する」
「この拳が今のオレの剣だ。だが、そちらが合わせる必要はない。好きな得物を使うがいい」

○『FateGO』における人物像
カルナが様々な事情によってサンタ化した存在。

誰もが「プレゼントが欲しい」と願う、一年に一度のクリスマス。
その願いを一身に引き受ける存在こそがサンタクロースであり、それに応えられる力を自分が持っていることに気付いてしまったのならば、もちろん彼はその役割を担うことを躊躇いはしない。
「サンタさん、プレゼントをください」という子供たちの願いに対し、ごくごく自然に「そうか。ならば与えよう」と返し、過不足なくその願いを叶えてくれるタイプのサンタクロース。
クールで愛想はないが、けっして冷たいわけではない。優しさが伝わりにくいだけである。

ある意味ストイックな、気負いもなく楽しむわけでもなく、サンタの役割を完璧に果たすサンタ。

だがサンタの仕事をやり終えたクリスマスの終わり間際には、子供たちに満面の笑みで「ありがとう！」と言われ、
「……ふむ」「どうしたっスか？」「わからん。わからんが、いつもとは何かが違う気がする」
と、普段の施しとは違う温かさを感じたりするのかもしれない。
「そういうモンっすよ。だって今のカルナさんはただのカルナさんじゃなく、サンタのカルナさんなんスから」

なぜか戦闘スタイルは男らしいボクシングになってしまっている。
ファイティングスタイルはインファイトもアウトボクシングもできるオールラウンダー。相手によって（気分によって）使い分ける。
なお多くの場合、その戦闘スタイルの選択は『そちらのほうが楽しそうだから』『成長できそうだから』という理由で行われ、『楽に勝てそうだから』という理由で選ばれることはない。ときにはあえて苦労する殴り合いを行うことも。

○通常武器
拳



○因縁キャラ

アルジュナ

修業時代の精神性に近くなっているので、普段より若干距離が近い。
『大戦争で殺し合ったライバル』ではあるが、同時に『同じ師の元で学んだ者』としての空気感を普段より出して相対する。

アシュヴァッターマン

同様。こちらは悪友感が増す。
「若え、出会った頃のギラギラした感じが少しするんだよな……へっ、楽しくなってきたじゃねえか！　よっし、俺も暴れるぜ！」

ヴリトラ

クリスマスにおける敵であり、強大なる邪竜。
『武器では傷つけられない』この存在に対する、まさにカウンターパンチャーとしてサンタカルナは生まれたのかもしれない。

ドゥリーヨダナ

身分について笑われていたときに助けてくれた唯一の男。恩人であり、友。
世間一般から見ればろくでなしではあろうが、尊敬し、信頼している。

ロムルス・クィリヌス

流派ヘラクレス・ローマ分派は密かにライバル視している。


SUN



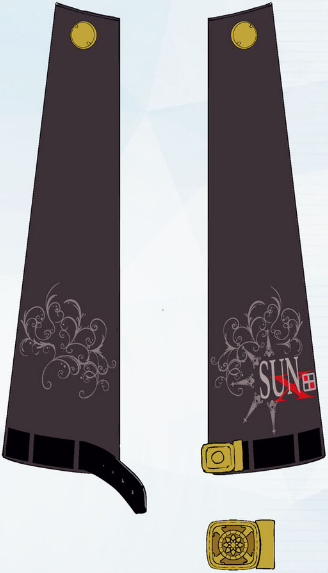


差分

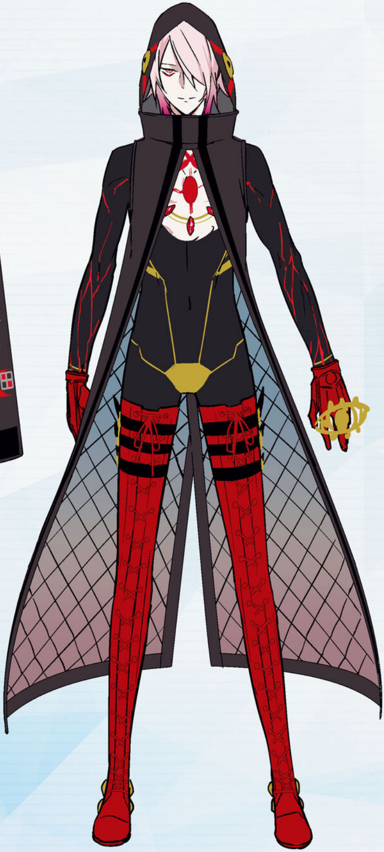



側面
正面
SUN
うで
動かしても
動かない


ナックル
背面
ブーツ



コート分解図




コート内側

サンドバック



差分





Comment from Illustrator

普通料理って素材見ると出来上がるものがご飯かデザートかぐらいはわかるじゃないですか？今年のサンタはカルナさんでセイバーでボクサーですって言われるじゃないですか？宇宙猫じゃないですか？最高にワクワクしました。(pako)


宝具カットイン

全体図





千子村正

クラス セイバー **真名** 千子村正
性別 男性 **出典** 史実 **地域** 日本
属性 混沌・中庸 **身長** 167cm **体重** 58kg

筋力 B **耐久** A **敏捷** D **魔力** E **幸運** B **宝具** A+

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：武内崇
CV：杉山紀彰

主な登場作品：Fate/Grand Order



クラススキル

対魔力：B

詠唱が三節以下の魔術を無効化する。
大魔術・儀礼呪法をもってしても、傷つけるのは難しい。

陣地作成：A

千子村正は自らの『工房』———鍛冶場を拠点として活動する。
むろん魔術師たちのそれとはまったく異なるものだが、サーヴァントとして現界するにあたっての解釈としてクラススキルが付与された。
職人たちの長として、たぐいまれな陣地作成能力を持つ。

刀剣審美：A

芸術審美に似て非なるスキル。
武装に対する理解。宝具ではなく通常武器を一目見ただけで、どのように戦うべきかを把握する。Aランク以上の場合、刀剣以外の武装についても把握可能。
味方に対しては的確な助言として働き、敵に対しては（特にセイバークラスに対しては）弱点を見抜くことになる。

当代不吉：B

村正の銘を持つ刀にまつわる伝説、いわゆる『妖刀村正』の伝説に由来するスキル。
千子村正とその一門の手によって生み出された刀は、支配者たる徳川家に災いをもたらしたという。
『FateGO』では『為政者・王への特攻』として働く。



保有スキル

様物：B+

ためしもの。試斬り、試剣術とも。
刀剣の利鈍、性能を測るための技法。
千子村正は、手にした武器に具わった威力を自由自在に引き出してみせる。その気になれば、一振りで武器が自壊するほどの最大威力さえ引き出せる。

業の目：A

肉体が持っていた潜在能力。スキル・千里眼の亜種。
静止視力・動体視力、共に向上する。
戦闘行為のみに特化した眼力。
この肉体では千里眼のように運命まで見据える事はできない……はずだったが、生涯をかけて炎の中に『宿業』を見据えてきた村正の価値観によって、鷹の目は獲物だけではなく、その先にある因果をも射貫くに至った。
スター発生量アップ、クリティカル威力アップ、無敵貫通。
（この無敵貫通は回数制にし、『無敵のかかっている敵』にのみ反応するものとし、通常のエネミーに対しては『使ったとカウントしない』というのはシステム的に可能か？→無理でした）

焔：EX

全身全霊をかけた、自身を燃やし尽くす程の鋳造錬成。
ある巡礼の終わり、『星の内海』での行為が英霊の座に刻まれた結果、生まれたスキル。
アルトリア・キャスターの『聖剣作成』に近いが、こちらは『村正にのみかかる効果』である。
NP50獲得、悪特攻、人類の脅威特攻、宝具ダメージ大アップ。
余談ではあるが、このスキルを使うと使用後に2ターンスタン（本当は消滅がいいが、それだと便利すぎるので）の予定だったが、実装タイミングが2部6章より早かったため、ネタバレ防止という事でスタンはなくなった。そのかわりにスキル効果はシンプルなものに変更となった。

錬鉄の意志：A+

錬鉄が如き、決して弛まぬ精神。
衝撃を与える毎に、その在り方はいっそう鍛えられてゆく。
（『FateGO』では基本的に使用されない）



宝具

無元の剣製（つむかりむらまさ）

ランク A＋　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1～10　**最大捕捉** 10人

つむかりむらまさ。
究極の一刀を作り出す宝具。
特殊な固有結界（英霊エミヤの『無限の剣製（アンリミテッド・ブレイドワークス）』に似た風景であるという）の展開によって無数の剣の荒野を発生させた後、すべての剣が砕けて雪の結晶のように散り、
千子村正の手にただ一本の刀が残る。
時間や空間、因果ごと断つ一斬。
「あらゆる収斂（しゅうれん）、あらゆる宿願、あらゆる非業――
　すべては、この一振りに至るために」
刀の銘は『都牟刈村正（つむかりむらまさ）』。
都牟刈とは都牟刈之太刀（都牟羽之太刀（つむはのたち））。
すなわちスサノオ神に殺された八岐大蛇、八頭八尾を有した赤眼の怪――八つの谷と峯にわたる長大さを誇る、日本最大の災害竜の尾から顕れた神器・天叢雲剣（あめのむらくものつるぎ）／草薙剣を示す。

一説では『草』は程度の甚だしさを示す言葉、『薙』は切断にまつわる言葉とされ、これらを合わせて草薙剣は『おそろしくよく切ることのできる剣』の意味を持つ。（クサは臭、ナギは蛇を示すことから『蛇から出た剣』とする説も存在する）
一般的に草薙剣とは後年のヤマトタケル伝説に紐付けられた名称であると言われるが、実際にはスサノオ神が手にした瞬間から草薙剣という名だったのではないか、と本居宣長は『古事記伝』の中で語っている。

人物

一人称 儂（オレ）／（時折）オレ　**二人称** おまえさん／おまえ／テメェ／（呼び捨て）　**三人称** あいつ／奴／（呼び捨て）
マスター呼称 おまえさん／マスター

○性格

刀作りに生涯を捧げた老人。
現界に際しての外見は精悍な青年そのものだが、精神性はむしろ晩年に近い。
威勢が良く、迷いがなく、後腐れの無い性格。
ぶっきらぼうな物言いが多く、お世辞にも愛想がいいとは言えない。
初見では冷たい人間のように思われがちだが、いざ付き合ってみるとものすごく面倒見がいい。任侠肌の人である。
これは村正本人の性格でもあるが、依り代になった肉体の性格でもある。
あるいは、この依り代の少年がもし老年期まで人生を全うできたのなら、このような人格になっていただろう、とも。
相手がどうあれ、内容がどうあれ、仕事を依頼されたのなら、それを納得のいくレベルで『仕上げる』事を矜持とする、仕事（大好き）人間。
仕事のためなら時に冷酷・冷徹な手段にも出るが、外道働きだけはしないようだ。

○動機・マスターへの態度

突き放すようでいて、その実、よくマスターを見ている。
やや乱暴な言葉に気圧されることなく、よくよく彼を観察すれば、口を開けば何かとうるさいのはむしろ好意の発露なのだと分かるだろう。
本気で怒った時にはむしろ口数は少なくなるはずで、それをマスターに見せることはまず有り得ない。
彼は、マスターを子や孫のように思っている――訳ではない。せいぜいが、元気に遊び回って陽が暮れてもなかなか帰ろうとしない、工房へよく遊びに来る近所の悪戯っ子程度の認識だろう。
そしてそれは、彼にとって、掛け替えのない親愛を示す認識でもある。

○台詞例

「――ただの鍛冶場だ。儂の仕事場だ」
「何だ、おぬいの客か」
「明神切村正。そいつの銘だ。儂のとっておき、振るって無事な奴がいるたぁな」
「説明はいらねえよ。ここまでちょいと縁があっただけだ。
そいつらとは殺し合う関係……とまではいかねえが、味方でもねえ。
ざっくばらんに言えば腐れ縁ってヤツだ」
「いやあ、たいした大立ち回りだった！　最後の見得も決まってた！
武芸に通じた千両役者ってな！　ブリテンの魔術士は気持ちがいいねぇ！」
「セイバー、千子村正。召喚に応じ参上した。
なんで儂がセイバーなのか疑問だったが、今なら多少は納得がいく。……こうして呼ばれた儂とは無関係ではあるが、ま、同じ顔で好き放題暴れたんだ。気の済むまでコキ使ってくんな」
「好きなモノぉ？　そりゃああれだ。いい砂と火に決まってんだろ。
魚も好きだ。握り飯もな。酒はやらねえ。団子は食うぞ」

○史上の実像・人物像

伊勢国桑名の刀工。
文亀頃の称は右衛門尉。
戦国時代において、最もよく切れる刀を作った刀工一門——
その初代とされる。
(貞治の村正を初代に応永まで三代が続くとする江戸期の資料もあるが、確認できる最古の村正一門の作刀は文亀元年のもの。このため、本作では文亀年間の村正が初代とした)

膨大な数の刀が打たれた戦国の時代、
日本各地に数多くの優れた刀工が工房を構えていた。
時に、彼らは合戦に付き従い、
戦いの最中に破損した刀を修理することもあった。
中でも、伊勢国桑名の刀工である千子村正は名工として知られ、
とりわけ三河の武士たちに刀を求められたという。

村正一門の刀には伝説がある。
妖刀であり、徳川将軍家に災いを為すというモノである。
家康の祖父・松平清康の斬殺に用いられた刀、父・広忠を斬り付けた刀、長男・松平信康を介錯(かいしゃく)した刀、そして家康自身を傷つけた刀……
いずれの刀も『村正』の銘であったという。

名刀にして、徳川殺しの妖刀。恐るべき村正。
数多くの歌舞伎・講談の中に、血塗られた妖刀として『村正』は登場する。
徳川の敵対者による伝説もある。西暦1651年、幕府転覆を企てた由井正雪は村正所有者だったとされ、『名将言行録』では真田幸村も所有者であるという。
幕末には西郷隆盛を筆頭に、倒幕派の志士たちが村正を求めた。
戊辰戦争の際は、東征大総督・有栖川宮熾仁(たるひと)親王が『村正』を佩用(はいよう)したとされる。

○『FateGO』における人物像

『英霊剣豪七番勝負』では抑止力が遣わした英霊として、
2部本編では『異星の神』によって召喚された敵側のサーヴァントとして、
カルデアでは2004~2015年における汎人類史の英霊として登場。
いずれも『現代人の肉体に村正を降ろした』疑似サーヴァント。
性格もパーソナリティも同じものだが、サーヴァントとしての性質上、同一の存在ではない。
セイバーとキャスターの村正には多少の『記録の共有』はあるが、
アルターエゴの千子村正の記録は座に登録されていない。
いないが、彼が為した行いだけはひとつの『結果』として、経験(スキル)として昇華されている。

○『異星の神』の使徒としての村正

アルターエゴの村正は仕事として『異星の神』に仕えているだけで、村正自身には善も悪もない。ただ、『自分の納得のいく仕事』をしたいだけの無頼漢である。
キリシュタリアの行動……空想樹内部に他の神話体系の神を降ろしておき『実行体』の作成を阻む……を予測していた[redacted]によって選ばれた、『神断ち』の役割を持った使徒。

その予測通り、村正は巨神アトラスを両断し、『異星の神』の地球降臨の一因となった。

その時点で用済みとなるのだが、地球大統領の甘さから使徒の始末は先送りになり、単身、異聞帯ブリテンの調査と破壊活動の任につかされる。
「仕事とあらば従うが、まったく気が乗らねぇ」
とブリテンでモルガン暗殺を試みるも、妖精騎士ランスロットの前に敗退。以後、数奇な運命を経てカルデアの一行に加わり、ブリテン消滅の前に、『自分の仕事』をやり遂げて消滅する。
『宙の炉』で燃え尽きたため、その霊基は英霊の座に戻る事なく消滅したが、彼が行った結果だけは引き継がれ『この依り代をもって成立する村正』のスキルを変化させた。

○通常武器
日本刀。
宝具として使用される一本は、文亀元年の作である。
実在刀であり、現代では徳川美術館に収蔵されている。

○因縁キャラ
宮本武蔵
「オレぁ因果を断たんと躍起になったが、あっちは虚空を斬らんと邁進した。どっちもカタチのないモンを相手に生涯をかけた大馬鹿だ。気に入っちまうのも当然だろ?」
宝蔵院胤瞬／源頼光／柳生但馬守
「安心したぜ。こっちのは音に聞こえた通りの達人だ。あれだけ武術に身を投げた修羅羅刹がよ、まっとうな人間として振る舞える事がなにより凄えんだよ」
加藤段蔵／風魔小太郎
「なんだ、仲良くやってるじゃねえか。――――そうかいそうかい。召喚術ってのも、悪くはねえもんだ」
荊軻
「オレの小刀を所持していた英傑がアンタの人生に惚れ込んでいたらしい。
『匕首(ひしゅ)腰間(ようかん)に鳴り 粛々として北風起る 平生壮士の心 以て寒水を照す可し』ってな。
西郷サンって偉丈夫だが、知ってるかい?」
エミヤ〔オルタ〕
「てやんでい、べらぼうめ！　刀と銃、どっちに生きるかハッキリしやがれ！」
伊吹童子
「なに、酒で釣れんのかあの御方!?　神剣の化身なんだから御神酒好きなんだろうけどよぉ!?
　くそ、不甲斐ねえ。酒造りにも人生かけときゃ今ごろ……いや、間に合うか？　カルデアなら酒神のひとりやふたり、いてもおかしくねえよなあ?」
ラスプーチン
「アルターエゴのオレはコイツと共闘しただ!?　やめろやめろ、考えただけで寒気が走るぜ！　なにが厭かって、"そりゃあ上手くいくだろ"なんて想像しちまうトコがだよ！」
アルトリア・キャスター
「元気な嬢ちゃんだよな。たまに人が変わったように礼儀正しくなるが、根は一緒だなありゃ。この間も『新しく聖剣を作ろうと思うので参考に見せてください』なんて言って、シミュレーションに付き合わされた。老人をいたわれってんだ」
オベロン
「"刀身も柄も真っ白なカタナは作れるかい?"だとさ。あまりに阿呆で無茶な注文なんで追い返したが、まあ、こっちもせっかくサーヴァントになってんだ。ちょっくら挑戦してみようかねぇ」

第一段階





全体図




正面




背面


インナー

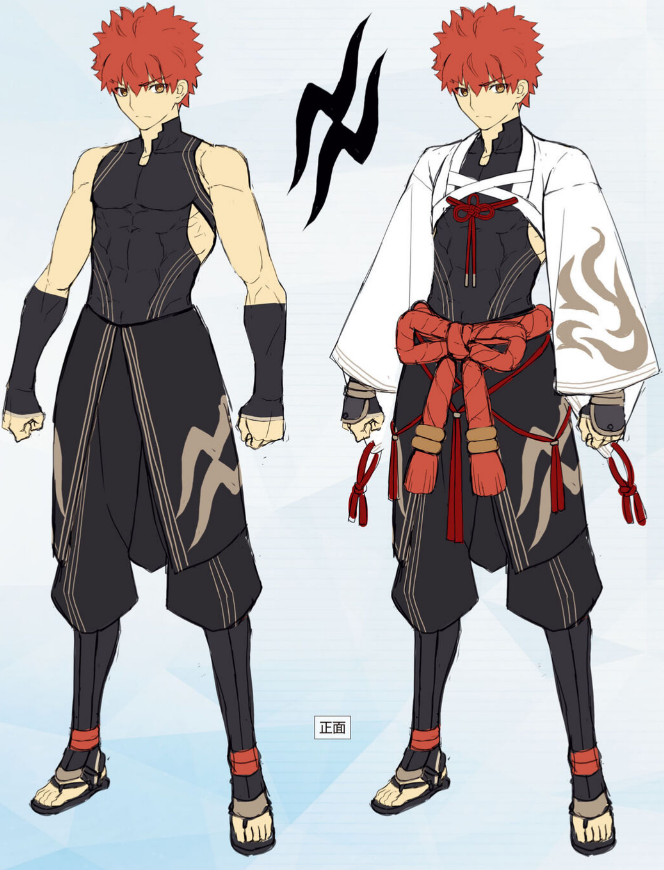




第二段階




正面
横
火造り槌
・柄は黒檀に樫か七竈
・槌部分、柄の留め金と下部の金具は鋼
・槌部分のみ黒仕上げ（焼入れ）
・紐の留め金は真鍮
槌部分立体図
真上
断面
柄と槌部分の接続部
槌
柄
手裏剣
断面図
目貫
鍔
刀（拵え有り）
・鞘は黒の石目塗り、鯉口と小尻は黒鉄
・刀身は鋼、鍔・縁・頭金は黒鉄。はばきは黄銅


正面


背面



第三段階







Comment from Illustrator

元々は「リミテッド/ゼロオーバー」という概念礼装イラストで描かれた「魔術師として大成した衛宮士郎のイフの姿」でしたが、紆余曲折を経てサーヴァント化へと至りました。霊基第一は概念礼装のデザインそのまま。霊基第二は、鍛冶師としての村正の全盛期。第三は、いわゆる「おじいちゃん」としての村正…というイメージです。第二は方向性で色々悩みましたが、第三はもうこれしか無いよな…という感じでした。パーフェクト士郎という面も外せない大切な要素であったため、英霊エミヤの象徴でもある白髪褐色の姿も反映されています。武器関連は、下越くんに担当して貰いました。（武内崇）










太刀　大太刀（直刀）
脇差
黒刀
白刀
・刀・太刀・直刀は樋(溝)無しで
・刃文を表裏揃える村正刃（千子刃）
ノーマル
雷刃文
チタン
太刀
刃文は皆焼刃を想定
真っ赤に赤熱しているので炎のエフェクトを

Taira-no-Kagekiyo

平景清



クラス アヴェンジャー **真名** 平景清
性別 - **出典**『平家物語』『義経記』、景清伝説 **地域** 日本
属性 混沌・悪 **身長** 172cm **体重** 57kg

筋力 D **耐久** A **敏捷** A+ **魔力** B **幸運** B **宝具** B+

設定作成：桜井光／キャラクターデザイン：坂本みねぢ
CV：早見沙織

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

復讐者：EX

復讐者として、人の恨みと怨念を一身に集める在り方がスキルとなったもの。
怨念の化身とも言える平景清が所有するスキルランクは、規格の外にある。

忘却補正：C

平景清は忘れない。
時が彼方へ過ぎ去っても、自己が人理の影に過ぎぬものであろうとも、源氏への怨を景清が忘れることはない。

自己回復（魔力）：D

復讐が果たされるまでその魔力は延々と湧き続ける。
魔力を微量ながら毎ターン回復する。

保有スキル

源氏、死に候え：A++

平景清は、源氏を、殺す。

景清は死なず：EX

平景清は死なない。幾度も幾度も顕れて、三十七度は挑んでみせる。
歌舞伎『鎌髭』では不死身であるとも。
本スキルをＥＸランクで所持する景清は、ガッツ効果の他、即死耐性の効果を有する。

痣丸の霧：B

霧を纏い、敵の刃を迷わせる。
景清の刀『痣丸』（熱田神宮に現存）を用いた霧の妖術である。

牢破り：B

平景清は囚われない。
たとえ虜囚の身となろうとも、必ず脱してみせる。
（『FateGO』では基本的に使用されない）

宝具

諸行無常・盛者必衰

ランク Ｂ＋　**種別** 対人奥義　**レンジ** 1～20　**最大捕捉** 1人

しょぎょうむじょう・じょうしゃひっすい。
平家の怨念を一刀に込めて叩き付ける、呪詛の一撃。

普遍、不変のものなどこの世になく、永遠の強者も永劫の国家もありえない――
という摂理を刃として、対象を存在ごと削り取る。
大長刀使いであったという逸話が昇華されたモノか、真名解放に伴い、武具は二刀痣丸から一本の巨大な刃へと変化する。
源氏以外の者にも通じるが、
やはり源氏にこそよく通じる。

人物

一人称 儂／景清／私（時折。霊基第三のみ） **二人称** 貴様／貴殿／主（あるじ）・あなた（マスターへ。霊基第三のみ）
三人称 奴／あやつ／〇〇殿

○性格
源氏を殺すモノ。
源氏殺戮装置。
復讐の怨霊とも言うべきその精神は、もはや自動的に行動する機械が如し。
個としての喜びや悲しみについては、感じる素振りをまったく見せない。
それらを既に捨て去ってしまったのか、ただ『感じ難く』なっているだけなのか――

霊基第三になると、一部、九郎判官義経としての自我を取り戻す素振りを見せる。
かつての自己や、その縁者に対しては「自分は義経である」と振る舞うこともある。

○動機・マスターへの態度
聖杯への望みはただひとつ。
すなわち「源氏、死に候え」である。

○台詞例
「――源氏、死に候え」
「怨。ただ、この一文字なり」
「源氏鏖殺。この世には源氏が多すぎる」
「承知。悪七兵衛景清が刃にて、ことごとく滅ぼして参る」
「鏖殺（おうさつ）してしんぜよう」

○史実の実像・人物像
『平家物語』に登場する謎めいた人物。
屋島の戦いで『上総の悪七兵衛景清』として源平両軍に知られるようになった人物だが、経歴は判然としない。『平家物語』において『上総の』と名乗るが、具体的な出自については諸本で異なっている。

『上総の悪七兵衛景清』はやがて平家の復讐者『平景清』と呼ばれ……
源氏への復讐を企てる怨霊めいた存在として世に知られるようになった。

○『FateGO』における人物像
平家方の侍が打ち立てた武功、そして落ち武者たちの源氏への怨念が、如何なる理由か『平景清』という人物像に凝縮された存在。
頼朝は実に三十七回にわたり景清の襲撃を受け、その都度取り逃がしている。
源氏への復讐の念を抱く者は誰であれ、やがて景清となって源氏に牙を剥くのである。
真に、景清かを問わず。
真に、平家かを問わず。
本人であるかどうかはもはや関係ない。

源氏に仇なす者は、『平景清』へと取り込まれていく。
実在の景清は実際には中国地方なりへと落ちのびて、それなりに幸せな余生を送ったかも知れないが、それとは無関係に『平景清』は怨念を秘めて源氏に仇をなす。

景清伝説は数多く、景清にまつわる（と称する）史跡は全国各地に存在している。それこそ、源氏で言えば義経にまつわる（と称する）史跡と同様に。
今回の現界にあたって、景清はまさしく源義経と一体化した。
すなわち……
「この源義経という武士、実は平景清である」
である。

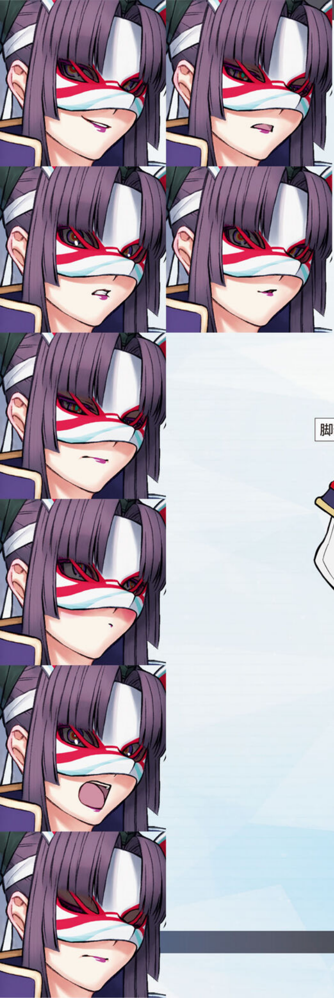
義経が『源氏に対する怨念を有する』ゆえに景清の構成要素として取り込まれたか、あるいは、義経の巨大な怨念がアヴェンジャーとしての景清の核となったか――
義経は一時期、平清盛の義理の息子であった。源氏への怨念を抱いた義経が平家の怨霊と一体化するための道筋は、生前既に整えられていたと見る事もできるだろう。

○地獄界曼荼羅平安京にて
アルターエゴ・リンボこと蘆屋道満の奥の手、道教に於ける八将神になぞらえた八騎召喚の一騎『歳刑神』として現界。
鴨川にて、坂田金時やカルデアのマスターと激闘を繰り広げた。

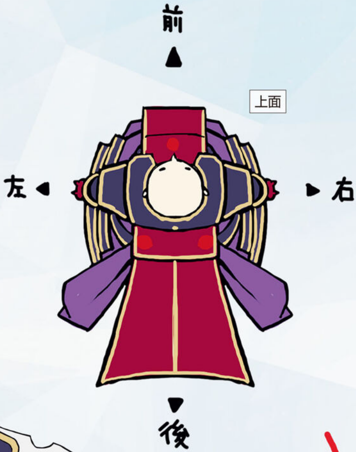
○通常武器
打刀『痣丸』。霧の妖術の源。
一本しかないはずだが、なぜか二本持っている。

○因縁キャラ
源頼光
――源氏、死に候え
坂田金時／渡辺綱／弁慶
――源氏の臣、死に候え。
柳生但馬守
――源氏に従う者、滅ぶべし。
牛若丸
（遠くから、無言で見つめながら目を細める）
アンリマユ
異郷の古きもの。
近しいものであるかのように感じられ、ひどく馴染む。
むしろ、我らの源流こそ、この者の在り方なのではないか、とさえ――
巌窟王／ジャンヌ・ダルク〔オルタ〕／ゴルゴーン／サリエリ／ロボ
復讐者……
そうか。
儂と同じくして燃え盛る、怨の一文字。消えざる、焔……！
●●●・●●●●●●●
復讐者の中では……
そう、貴様とこそ気が合うやもしれぬな。

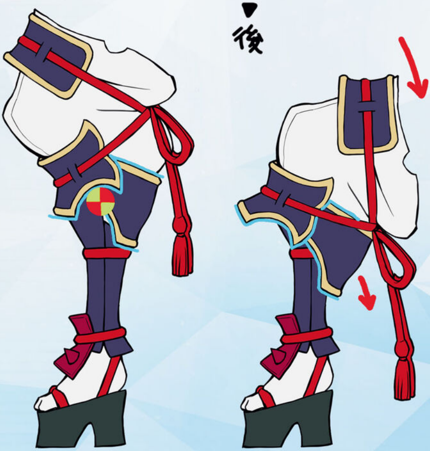

第一段階



上面

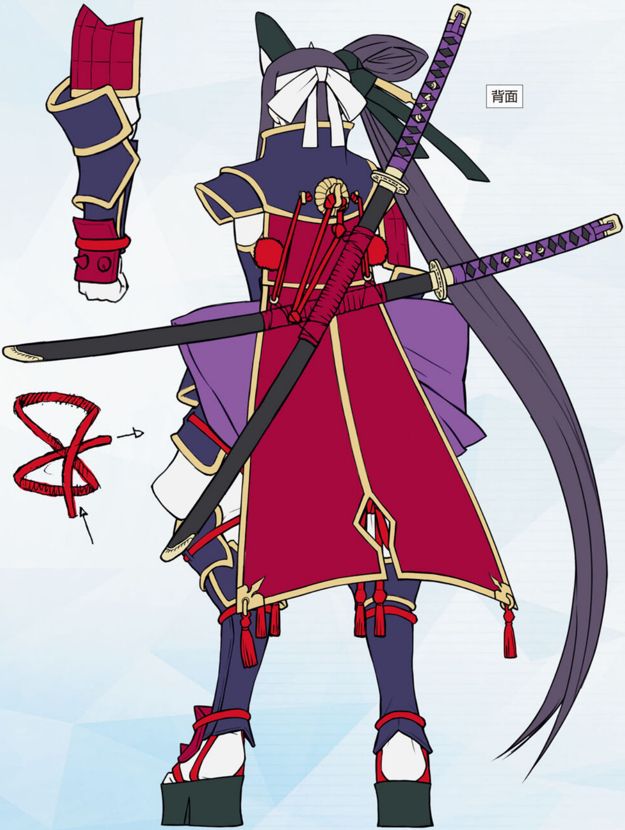


脚部可動




孫の手で掻くように
左腕で抜きます


正面



背面






側面





第二段階




特殊差分


右手で前に抜きます
正面


刀

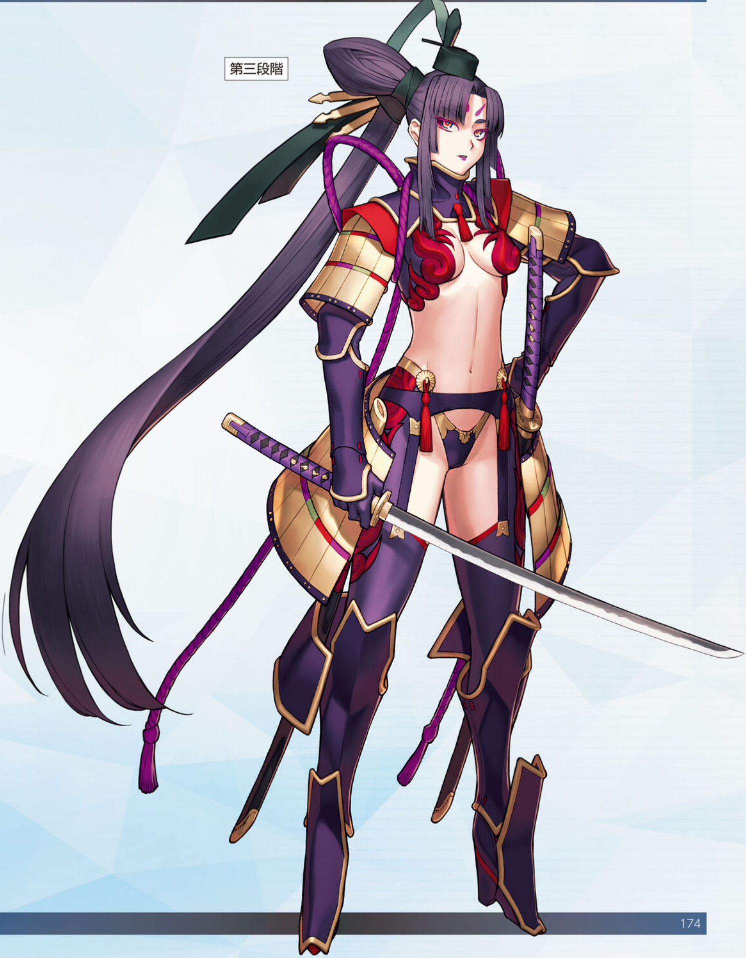



背面



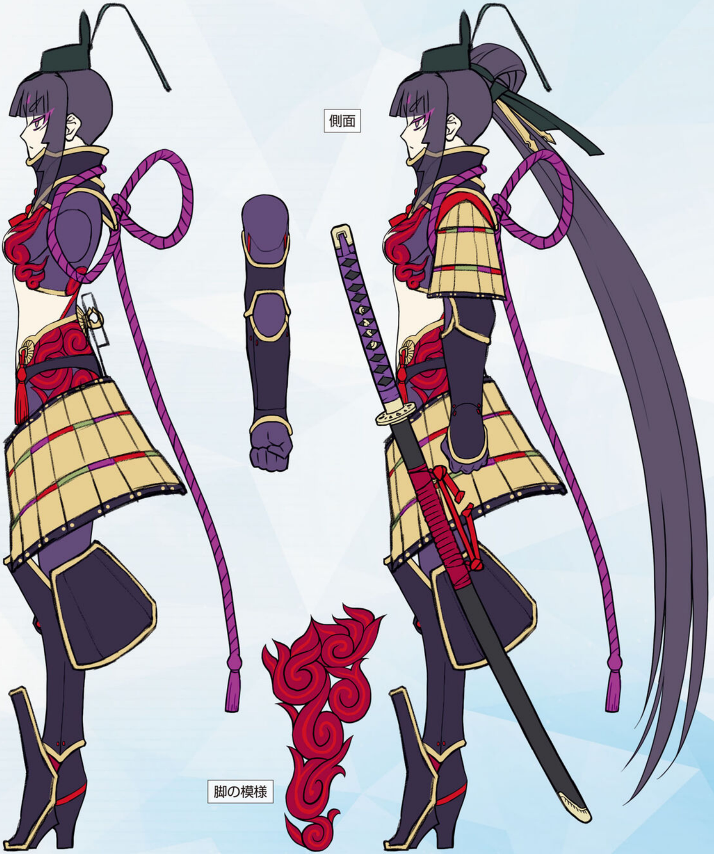

側面

第三段階



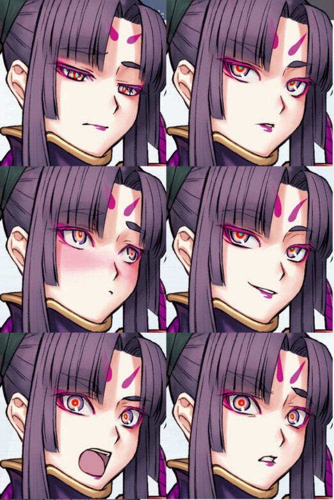

正面

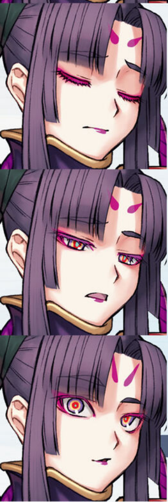

背面


側面
脚の模様

武器設定








面
1つの狐目に
2つの目が入っている
かんじです




瞳の光彩





Comment from Illustrator

第1第2再臨共に牛若丸と対になるように露出度も下げました。（坂本みねぢ）

鬼一法眼

クラス アサシン **真名** 鬼一法眼
性別 -（現在の肉体は女性） **出典** 『義経記』、御伽草子、鞍馬天狗伝説など
地域 日本 **属性** 混沌・中庸 **身長** 171cm **体重** 57kg

筋力 D **耐久** C **敏捷** A+ **魔力** EX **幸運** B **宝具** A+

設定作成：桜井光／キャラクターデザイン：大森葵
CV：加隈亜衣

主な登場作品：Fate/Grand Order



クラススキル

対魔力：EX

大天狗・鞍馬山僧正坊としての面を有する鬼一法眼は、人ならざる精霊種の一種であり、規格外の対魔力スキルを有している。

陣地作成：B+

現界にあたり、鬼一法眼はまず手始めに自己の領域を定める。

気配遮断：C

ランサークラスで召喚されたつもりだった、とのことで、鬼一法眼は積極的に隠れようとしない傾向がある。
本来のランクはもっと上である模様。



保有スキル

天下万世の剣：A+

鬼一法眼は伝説の古流剣術“京八流”の開祖である、と伝えられる。
“京八流”とは、西国における剣術の源流とされる八つの流派であり、鬼一が八人の高弟に伝えた戦闘術であったという。
また、高弟のうちのひとりは源義経（牛若丸）であるとも。

陰陽道（法）：A

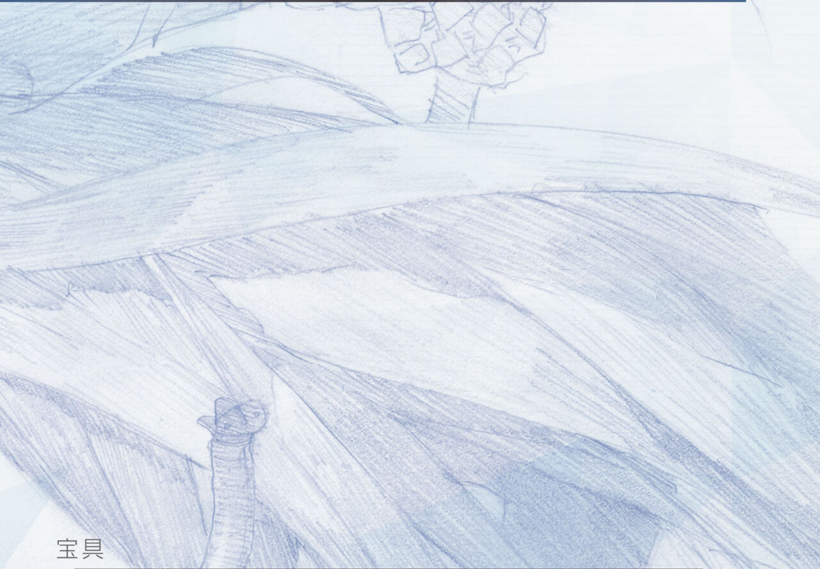
鬼一法眼は、平安時代末期の京で権勢をふるった法師陰陽師である。

六韜兵法：EX

天下に秘蔵されたる兵法の窮極。
『三略』と並ぶ伝説の兵法書であり、中国では武経七書の一つとされる。
鬼一法眼はこの書物の保管者であり、守護者である。
本来は強力な宝具だが、本作ではスキルとして表現されている。
鬼一法眼曰く、「これ暗号になっているので真に読み解くのは至難の業なんだぞ」とのことだが真偽は不明。

亜種精霊：A

精霊種の一種であることを示す。
多くの効果を有しているようだが、本人は黙して語らない。
（『FateGO』では基本的に使用されない）



宝具

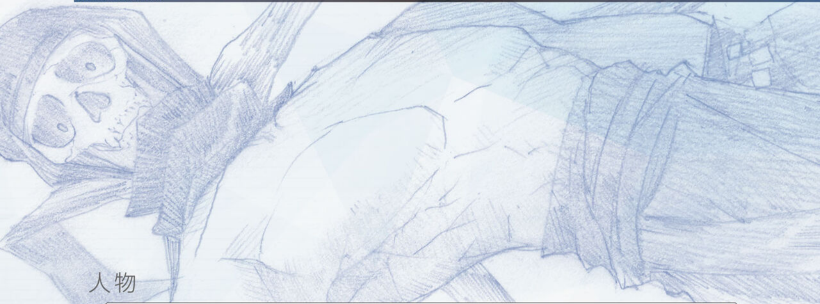
六韜三略・魔王尊大羽扇

ランク A　**種別** 対城宝具　**レンジ** 1～50　**最大捕捉** 500人

りくとうさんりゃく・まおうそんだいうせん。
羽扇とは、鷹や鷲などの羽で作られた扇を指す。
軍勢を指揮するために用いられた道具だが、
一方で、仙人や天狗が使用する神秘の宝具――膨大な神通力を秘めた道具として伝説や図画に登場する。

いわゆる『天狗のうちわ』である。
アサシン鬼一法眼が宝具として用いるのも、この羽扇（羽団扇）。

破壊力は絶大の一語。
陰陽師にして兵法者としての鬼一法眼ではなく、鞍馬天狗こと大天狗・鞍馬山僧正坊としての性質が強く顕れた宝具であり、真名解放と共に放たれる風はもはや嵐、山を割り大地を揺るがせる天変地異の領域である。



人物

一人称 僕／（稀に）儂　**二人称** おまえ／小僧／小娘／貴様／貴殿　**三人称** 奴／あやつ／小僧／小娘／〇〇殿

○性格

豪放磊落。
細かなことは然程気にせず笑い飛ばす。
一見すれば包容力があり、人間味があり、頼もしい言動の好人物――
なのだが、実際には人間とはかけ離れた感性を有しており、長時間話したり、過ごしたりすれば、『根本的に人間とズレている』ことが分かるだろう。
人では、ないのだ。

人類種の営みについて、彼女は詳細を把握してはいない。
いないのだが時折、気が向いては、弱く小さき者の声を聞き届けたり、牛若丸のように眠れる才を秘めた人物を育て上げたりする。
人のことをよく理解していないが、人のことは『嫌いではない』のだ。
なお、動物や昆虫のことも同程度に『嫌いではない』。

宴会大好き。
口癖は「かんら、から、から！」。

○動機・マスターへの態度

鬼一法眼は聖杯への願いを特に持たない。
大天狗としての面を持つ鬼一法眼はむしろ、人の願いを叶える側の存在である。

○台詞例

「かんら、から、から！」
「鬼一法眼、アサシンクラスにて現界である！　僕はランサーがよかったけど、何はともあれ、天晴れ天晴れ！」
「天晴れ！　天晴れである！」
「天下万世の師であるぞ」
「おまえが弟子、僕は師。そういうことでよいな？」

○史実の実像・人物像
法師陰陽師にして兵法者。
西国最古の剣術流派“京八流”の開祖と伝わる存在。

鬼一法眼という超人的存在は、
鞍馬天狗こと大天狗・鞍馬山僧正坊としばしば同一視される。
江戸期の浄瑠璃『鬼一法眼三略巻』では、鬼一法眼の正体は鞍馬山の天狗・僧正坊である、と記されている。

○『FateGO』における人物像
幼い牛若丸に戦闘術を伝え、
兵法の極意である『六韜』『三略』を授け……るつもりはなかったが、実娘を誑（たぶら）かしてこれを盗み見た牛若丸に激怒し、殺しに掛かったこともある、恐るべき大師匠。
名を、鬼一法眼。
その正体は――

鬼一法眼は人間ではない。
大天狗である。

山、空、風、火、等の自然に属する精霊種であり、いわゆる神霊とは異なるが、人間よりはそちら側に近い存在である。
本来は人間と関わる存在ではないものの、牛若丸の例や“京八流”の例があるように、場合によっては人間に接触し、何かを与えることがある。
与えるものは知識や技術、秘術や奥義である……
とは、限らない。
ひとたび機嫌を損ねれば、文字通り、地獄送りにされてしまうだろう。
鞍馬山僧正坊ほどの大天狗ともなれば、地獄の門を開けるなど造作もないのだから。

◇

なお、愛宕山の太郎坊天狗とどちらが強いのか？　と尋ねると無茶苦茶怒る。
日本最強の大天狗を一度は自称した手前、日本最高の大天狗とされる太郎坊の名前を出されると居心地が悪いのかもしれない。

○通常武器
薙刀。
牛若丸に薙刀を教えたという逸話がある。

○その他
肉体については、体格も、性別も、自由自在であるとのこと。一番多く取る姿は現在のものだが、一番威厳がある姿とは別、らしい。



○因縁キャラ

牛若丸

前も言ったが、僕は別に怒ってもおらんのだ。
だがなあ。やっぱり湛海坊と我が娘幸寿前（こうじゅのまえ）の無念というものがあるので、な！
そこに直れ、遮那王！

平景清

……ほとほと、不器用だ。おまえは。
こっちにおいで。
いいから、おいで。
よしよし。

蘆屋道満

その霊基ーッ！
ななな何のつもりでそれいやおまえだめだ何度見ても僕ブフォアー！（吹き出す）

安倍晴明

ブフォアー！（吹き出す）

紫式部

可愛い可愛い。
よしよし、儂が色々教えてしんぜよう。
……と思うのだが、いつも僕が一方的に昔話をして終わってしまうのだ。
作家の聞き取り能力恐るべしだ。

エレナ・ブラヴァツキー

うんうん、そんなにしょげるな。
僕はおまえの言うサナト・クマラそのものではないけれど、
まあ、おまえの言っていることの幾らかは分からなくも———
わあ目の色が変わった！
おちつけー！

スカサハ

よっ、西の師匠！

三蔵法師

仏道の師匠か……

ライネス（司馬懿）

東の師匠の先達！
そうなのだ、実はカルデア東の師匠には先達がいたのだ。
そこで、そちらが東の師匠（技）というのはどうだろう。
僕は東の師匠（力）。







全体図

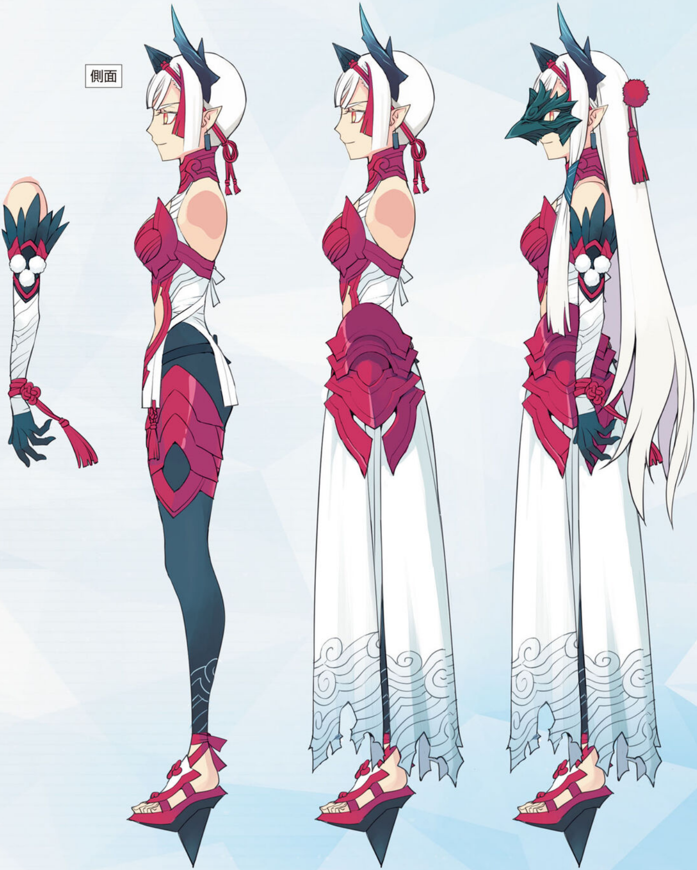

差分






全体図


正面

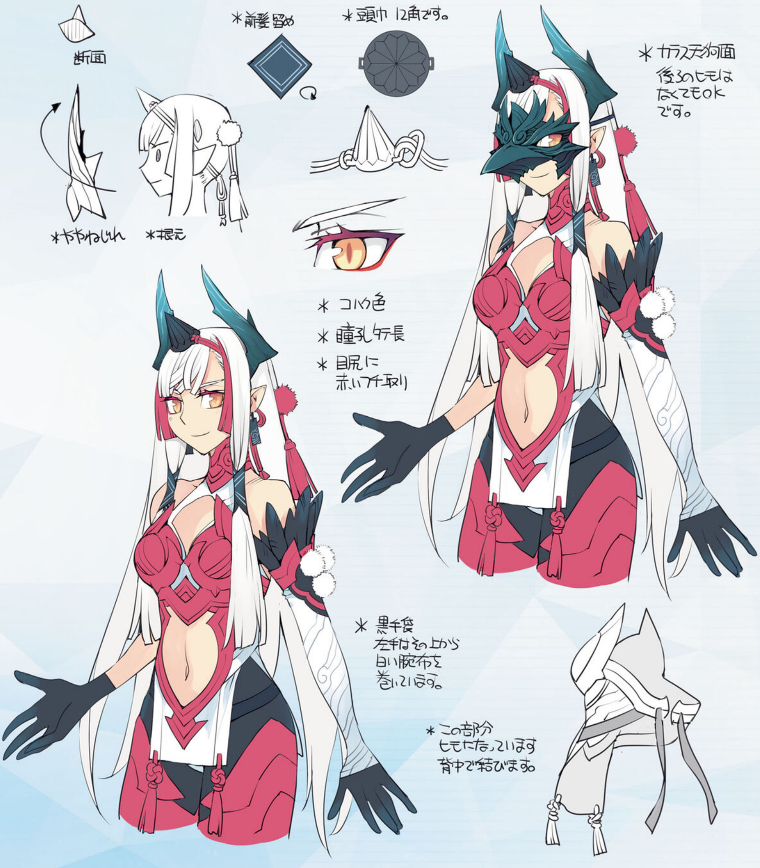

側面


背面1


背面2


宝具使用時
全体図


カラー案
背面


断面
＊ややねじれ
＊根元
＊前髪留め
＊頭巾 12角です。
＊カラス天狗面
後ろのヒモは
なくてもOK
です。
＊コハク色
＊瞳孔タテ長
＊目尻に
赤いフチ取り
＊黒手袋
左手はその上から
白い腕布を
巻いています。
＊この部分
ヒモになっています
背中で結びます。



Comment from Illustrator

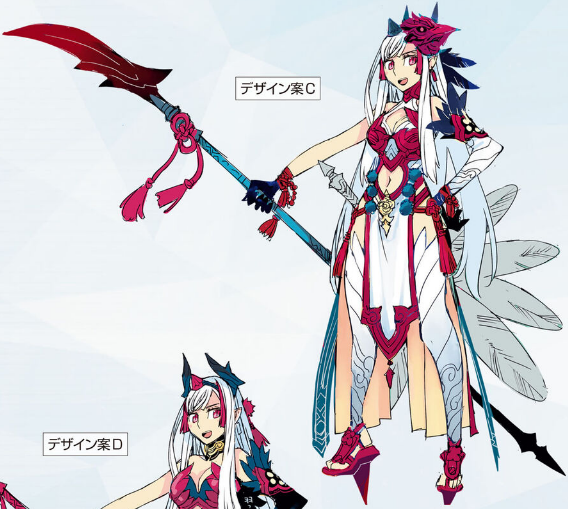
牛若丸の師匠ということで烏天狗をモチーフにデザインを始めました。最初は黒い烏天狗だったのですが途中から思いっきり方向性が変わって気がついたら白くて時代性をすっとばした衣装に…。ツノは出し入れ可能で本人曰く「カッコいいから」という理由で生やしているそうな。姿形も変幻自在な自由人外なのでその辺ももっと色々描いてあげたいキャラです。(大森葵)

デザイン案A



デザイン案B





デザイン案C



デザイン案D



カレン・C・オルテンシア

クラス ルーラー　**真名** アムール〔カレン〕
性別 女性　**出典** ギリシャ神話、ローマ神話、Fate/hollow ataraxia
地域 地中海、欧州　**属性** 秩序・善　**身長** 156cm　**体重** 40kg

筋力 C-　**耐久** A+　**敏捷** B-　**魔力** C-　**幸運** A-　**宝具** EX

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：森井しづき
CV：小清水亜美

主な登場作品：Fate/hollow ataraxia、Fate/Grand Order

クラススキル

道具作成：A
『愛の矢』を代表とする、心に作用する道具のプロフェッショナル。
ちょっと弱気なアナタの背中を一押しする、人間の心をより快(よ)く機能させる、そんな素敵なアイテムをたくさん作れる。

単独行動：A
『愛の伝道師』でもあるカレン・C・オルテンシアにとって、仕えるべき主人はマスターだけではない。
主の御心、人々にたくさんの愛を届ける使命のもと、彼女はマスターの事情に囚われない。フリーダム。

被虐霊媒体質：EX
本人の意思に関係なく、周囲にある魔を肉体に取り憑かせてしまう体質。
現象としての悪魔を再現し、ことによっては受肉させてしまう。
毒、呪い、火傷といったバッドステータスにかかりやすく、また、それらバッドステータスがかかっているとカレン自身の攻撃力が増していく。被虐、からの、おそるべき加虐。とはいえ、狙ってだせるものではない。

女神の神核：B
本来ならアムールの『神性』になるのだが、依り代の少女の強い信念により、女神の神核となった。
少女にとって、『神性』を獲得しているのは大いなる父だけなのだろう。

鋼の信仰：A
魔術礼装にある『鋼の鍛錬』のカレン版。
本来、生まれてすぐに息絶えるはずだったアルビノの娘は、多くの人々の予想に反して成長した。
自分が生きている事———それ事態が奇蹟であり、『主の愛』が実在する証明だと彼女は考える。
恐怖耐性、魅了耐性、バスター耐性をパッシブスキルとして獲得している。

保有スキル

ヴァレンティヌスの聖骸布：A

エロース（性愛）。
もともとは『マグダラの聖骸布』を愛用していたカレンだが、今回は『恋人たちの聖骸布』を使用している。
自身ともうひとりの味方に無敵効果を付加する。
しかし付加された味方は以後、３ターンに渡り、カレンにNPを支払う事になる。

黄金の矢：A

フィリア（隣人愛）。
射貫いた人間の心をアモーレさせる天使の矢。強制。
自身にターゲット集中＋相手の攻撃力・防御力低下、敵からNP吸収。

魔力放出（愛）：A

ストルゲー（家族愛）。別名ゴッドカレン。
愛するもの、守るべきもの、唯一のもの、のために振るわれる超バフ。
なんかすごい。あと敵からNPを吸収する。とにかくすべてのスキルでNPを吸収する。

宝具

ザ・グレイテストヒッツ"コーリング・アガペー"

遍く無償の無限の愛

ランク EX　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1～99　**最大捕捉** 不明

ザ・グレイテストヒッツ"コーリング・アガペー"。
あまねくむしょうのむげんのあい。
祈りの殻で自らを包み、より新しく、そして普遍的な"愛"の代弁者として降臨する昇天宝具（アセンション）。
愛の神アムールではなく、それを起源とした"天の愛"となり、無償にして無限の愛で地上を照らす神罰系の攻撃。
どう見ても対界宝具であるが、本人はあくまで対人宝具です、と言い張っている。
カレンの言う『愛』とは、人類すべてを無条件で、無償で愛する神の愛。
すなわちアガペーである。

かつてカレンは『タイガーころしあむ』で『持ち主の愛の大きさが武器の重さになる』というモーニングスターを使っていた。カレンは全人類を愛しているので、イコール、ハンマーの重さは地球の重さになっていたという。それの『FGO』版。
無限なのは愛のビームで、無償なのは『それをタダであげている』というカレンのおおらかな気持ちを指している。

人物

一人称 私　**二人称** 貴方／マスター　**三人称** 彼／彼女

○性格
ドライで、クールで、シニカル。
根は少女だが、甘い言葉は決して口にしない。
聖女のような悪魔。
あるいは、悪魔のような聖女。
辛辣、諦観、毒舌、娼婦、無慈悲。
その上で、『無垢の少女』の芯を持つ聖女。
自分の人生は主に捧げたもので、天上の主に、そして主の愛する人々のために奉仕するものである、という強い信念と信仰を持っている。

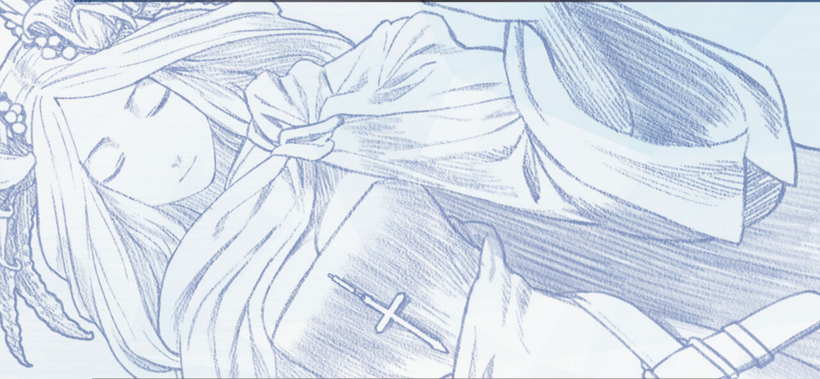
そんな少女がアムール神の役職を受け持った時、全身に走ったものは『教義にいない神』への反発心ではなく、落雷のような使命感だったという。
宗旨は違えど『愛の伝道師』としての役職は素晴らしいものだ。これを全霊で行ってこそ主の愛に応える事になるのではないか――他人の運命を一方的に矯正するなんて興奮するに決まってる！――と燃え立ったカレンは、自らの名称をカレン・C・オルテンシアと改め、カルデアのバレンタインを善きものにしようと立ち上がったのであった。

◇

ホロウのカレン……というより、タイガーころしあむのカレン。
監督役として教会の職務についている時のカレンは無口で、『自分の意見、自分の都合』を語らない少女だが、今回のように『シスターとしての役職』のしばりがない時は、よく語り、よく働き、よく謀る、事件の黒幕的なムーブをとる。
（黒幕といっても邪悪な心から事件を起こすのではなく、人々にとって善い結果になる事をしているだけ）

……のだが、それはそれとして、人々の苦しむ姿を見るのが大好きであり、自身の体が苦しむ事も大好きという、加虐性と被虐性が両立した、まことに面倒くさい性格をしている。
そのため、人々の善き生活を計画しつつも、その達成のためにひたすらハードな責め苦を用意する……という。

集金を良しとするが、それはお金が『人々を支配するもの』『権力の象徴』であるから。
神とは即ち、人々を愛し、支配するよう望まれたもの。
極限の祈りの中、主の御心とたまに一体化している（本人談）カレンにとって、
お金を積み重ねる事は歓びになるのである。
（→教会の教えには『地に富を築いてはならない。』があるが、カレンは『お金＝富』とは考えておらず、また集めた金銭に固執していない。
積み重なっていく事に興奮するだけで、別に『お金で好きな物を買おう』『お金で贅沢をしよう』という考えは一切なく、用が済めば燃やしてしまう、まである）



◇

悪魔を祓うために多種多様な人間・動物に体を捧げ、つねにその相手の幸福を想ってきたが、人間らしい素朴の愛……
自分のために幸福を願った相手はただひとりであり、その思い出と願いを、今も心の奥に秘めている。

○動機・マスターへの態度

人理を守るために選ばれた、あわれな生け贄の羊―――もとい、勇敢な一般人。
“善き人々を守護(まも)るのです”という主の御心に従い、
様々な邪悪に倒されないよう守護し、
様々な誘惑に流されないよう監督し、
様々な選択を悔やまないよう庇護する―――というのが信条。
ようは『面白おかしく、悩むところを間近で楽しむ』というもの。
少女としての趣味アイテムは帽子。
シスターとして誇りたいのはパイプオルガンの演奏。
カレン、自身の特技を鍛えるのが趣味なので。

○台詞例

「サーヴァント・ルーラー。神霊アムールこと、カレン・C・オルテンシア、召喚に応じ参上いたしました。
ふふ。ここが噂のカルデアなのですね。賑やかでたいへん結構です。
愛の伝道、私に務まるかどうか……楽しみですね？」
「チャリティ……おお、チャリティ……素晴らしい心がけです。もっと、限界までチャリましょう」
「召喚される前の私、ですか……？　そうですね。悪魔祓いの助手であったり、聖杯戦争の後始末を任されたシスターであったり、悪魔そのものであったり……まあ、色々あったようです。こちらに来た際、細かな事は忘れてしまいましたが」
「労働の時間ですよ、マスター。一日の糧をよろしくお願いします」

○『FateGO』での人物像

ローマ神話における『愛の神』。
カレン・オルテンシアという人間を依り代にした疑似サーヴァントで、アムール神の権能と、カレン本人の性格がベストマッチした結果、奇蹟の完全融合神霊・カレンちゃんとして新生した（本人談）。
人理焼却の際、人理側のサーヴァントとして選ばれた生贄の少女。

時間軸的にはホロウの後、アルズベリ天動説（月姫）の間。冬木の監督役を終えて、欧州でまたエクソシストとして活動していたあたりのカレンに神霊がインしている。

ギリシャ神話における愛の神エロース、ローマ神話における愛の神アムールが霊核になっている。
天使の姿である時はアムールを名乗るものの、
デフォルト状態である霊基第二ではアムールと名乗る事はなく、
エロースを完全に否定（ダメだし）し、
その上で、二神の象徴とも言える愛の天使キューピッドの姿に扮している。
それというのも、カレン本人の強い信仰心が『愛』とは『無償の愛』である、と定義しているため、アムールはともかくエロース（性愛）をめっちゃ毛嫌いしているから。

（ギリシャ哲学において、愛とは四つの種類があり、それぞれ性愛、隣人愛、他人への無償の愛、家族愛とされている。
カレンの知る無償の愛……『神の愛（アガペー）』において、性愛は含まれず、低俗な愛としている）

なので、カレンはアムールという愛の神の疑似サーヴァントではあるが、その根底にあるのはアムール、エロースを否定する、より大きな愛の伝道者なのである。
まさに二律背反、被虐体質であり加虐趣味であるカレンらしい、けったいなサーヴァント特性と言える。

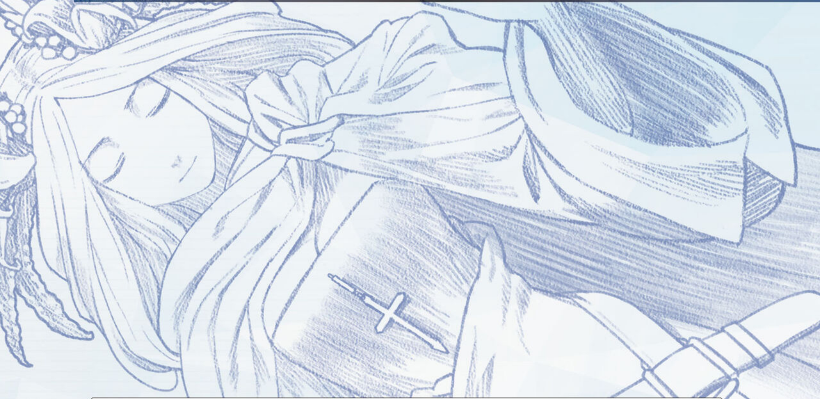
◇

2021年バレンタインイベントで登場。
カレンにとってチョコレートは『愛の免罪符』のようなものなので、いくらでも高値で売っていいものとする。
「本当の愛とは、値段はつけられないものでしょう？」
と本人は語り、宝具でのみ、『本当の愛』を見せる。

○能力

愛の神アムールの力を、様々な形（矢。バズーカ。爆弾。稲妻。天変地異）で出力する。
その姿、さながら天使。あるいは悪魔。もしかしてGOD。
その強い信仰の力は人々の心を任意の方向にたやすく導く。さながら洗脳／誘惑のように。
霊基第三で悪魔のような姿になるが、別に心の底から悪魔なのではない。カメラ（視点）を変えたらたまたまそう見えただけの話です。
また、すべてのスキルにNP吸収を持つが、これもたまたまである。

武器は巨大なゴッドバズーカと、ハート型使い魔のアムールさんとエロースくん。
エロースはひたすら虐待されている。でも本人嬉しそうなので問題なし。
また霊基第三ではチョコレートの角が生える。悪魔の角ではないので、そこんとこよろしく。



○因縁キャラ

マナナン(バゼット)

「素晴らしい神霊サーヴァントです。さすがはケルト神話に名高いマナナン神。依り代の方は頑丈さなら人類最高クラスなので、存分に攻撃を受けてフラガラックされるとよいでしょう」

クー・フーリン

「ケルト最強にして最速の英雄ですね。功績、外見、能力、どれをとっても非の打ち所がありません。リスペクトしない者はいないかと。なにより、名前がとても素晴らしい」

子ギル

「年若いギルガメッシュさんとは、こちらでも仲良くさせていただいています。あの方、とてもお金回りがいいので」

イシュタル

「金銭を重視する女神として、また、依り代からなる疑似サーヴァント仲間として、とても注目しています。いつかコラボしましょう。この際、スペース案件でも構いませんよ?」

ラスプーチン

「終末論など考えた事もありませんでしたが、末法の世である事を認めざるを得ません。まさに世も末、あの清貧を心がけた荒野の聖職者があんな依り代を選ぶなんて。……まあ、ラスプーチン氏も女性関係では問題の多い方だった、と聞きますし。バズーカの炎で浄化するのも已む無し、でしょうか」

[redacted]

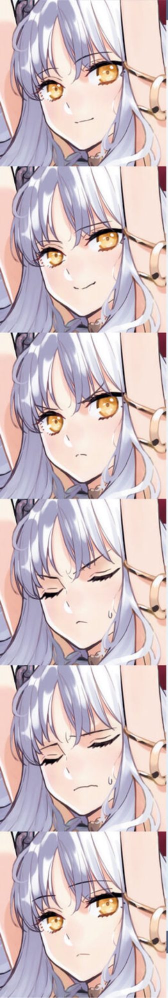
「え。控えめに言って人間ジャガーノートなあの方、ですか?
さすがにカルデアに来られる事は……と思いましたが、[redacted]さんなら何でもアリでしょう。
あの方、ああ見えてしれっと何人かラスボス倒している系の方なので。
ここでも『また私、なんかやっちゃいました?』と、ひどい単騎性能を発揮する事でしょう。
くわばら、くわばら」

アンリマユ

ノーコメント、との事。



第一段階



全体図




第二段階


差分

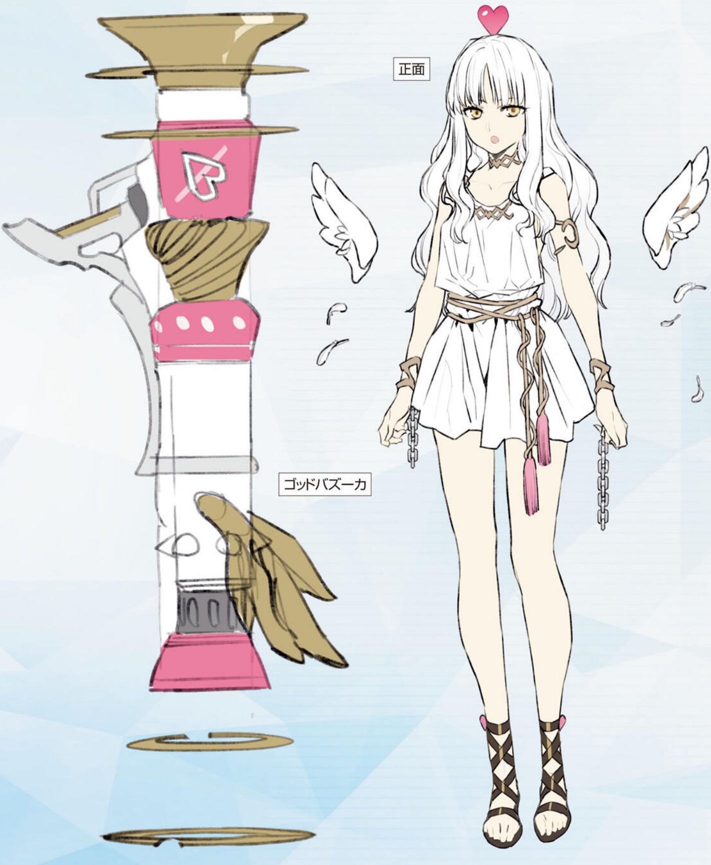

第三段階

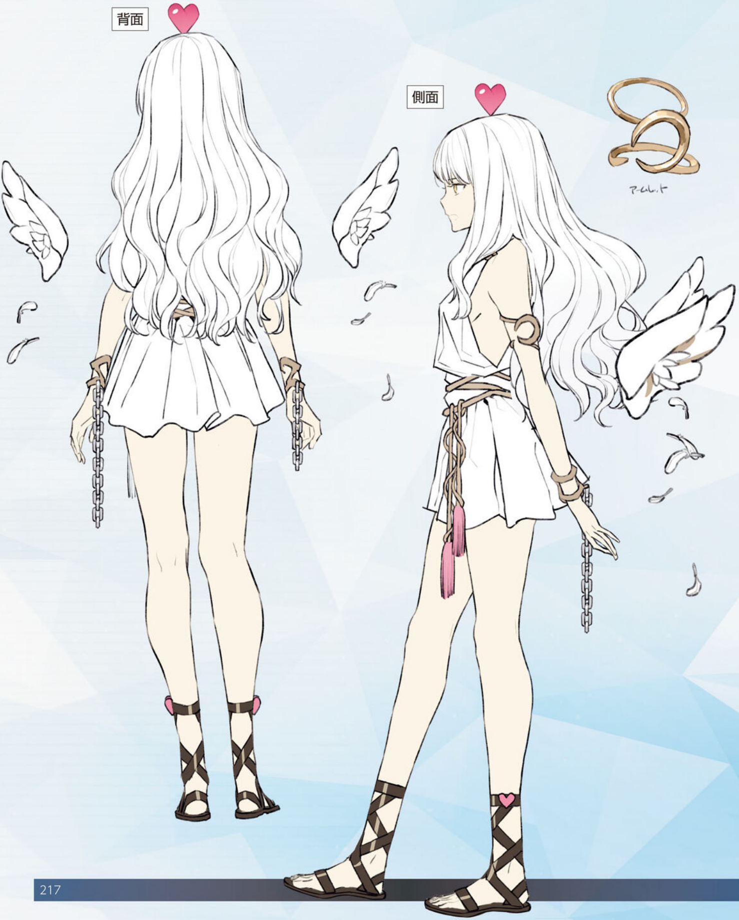



全体図


霊衣(デビルカレン)


特殊差分

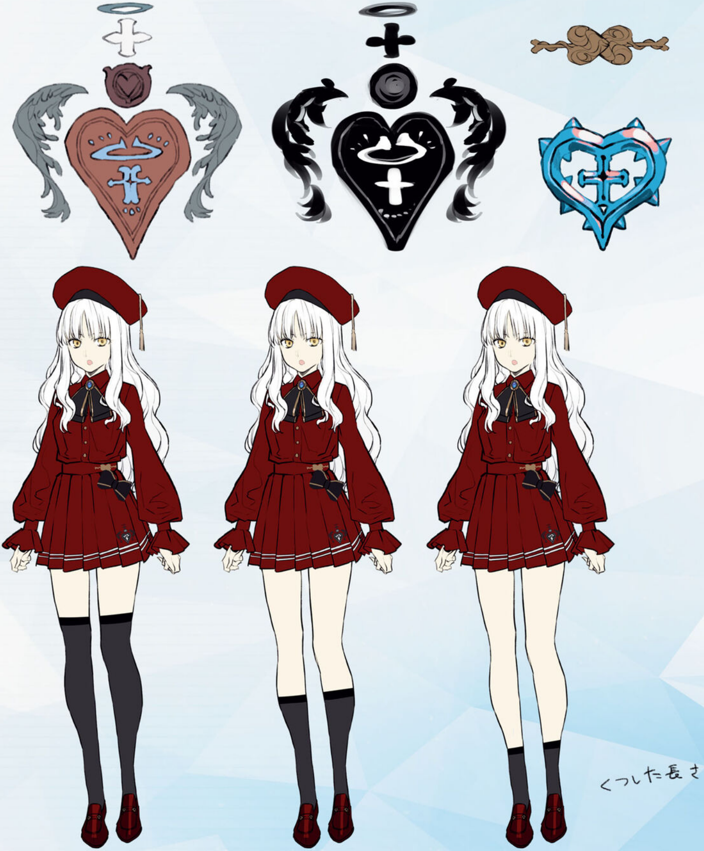

正面
ゴッドバズーカ

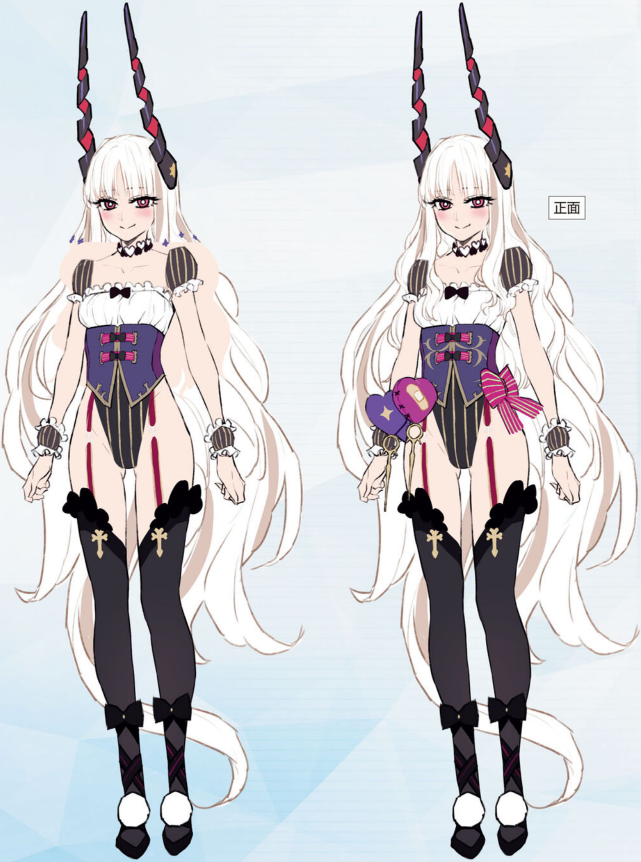

背面
側面
アームレット


正面

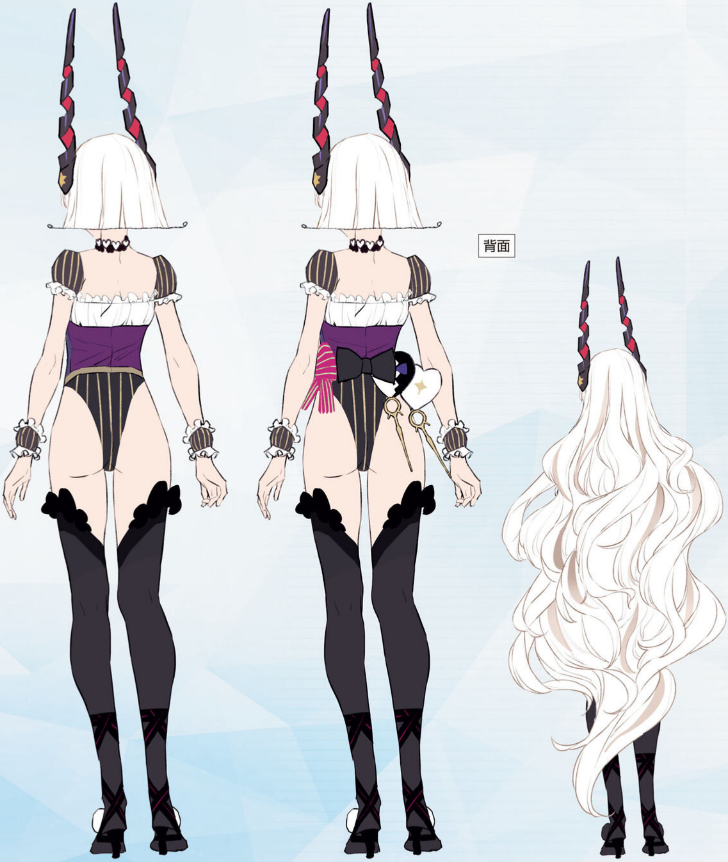

側面


背面


くつした長さ


正面


側面


背面



Comment from Illustrator

カレン・C・オルテンシアは各神話の愛の神たちが依り代に現地集合したというたいへんゴリゴリな設定になっており、彼らの神性をゴリゴリに受け継いだ結果少しばかり個性ある愛の伝道者が誕生しました。そんな全人類級の愛とは別の愛もいまだ心の奥底に秘めた聖職者。デザイン案をいろいろと出してそれぞれの愛の形を象徴するような姿に寄せていった記憶があります。第1はキューピッドをちゃんと連想させる姿をとの指定で、装飾やマフラーなどを足したり引いたりを重ねて現在の衣装に落ち着きました。また過去の登場作品から紙袋やベイビィのオーダーがあり、それらも立ち絵に反映しました。（森井しづき）

宝具使用時




槍



ベイビィカレン


RED
BC


カレン感を思い出す


ドカーン
パーン


3
1
4
2







ガラテア

クラス バーサーカー **真名** ガラテア
性別 女性 **出典** ギリシャ神話 **地域** ギリシャ・キプロス島
属性 混沌・中庸 **身長** 160cm **体重** ??kg

筋力 A **耐久** EX **敏捷** E **魔力** B+ **幸運** C+ **宝具** A+

設定作成：水瀬葉月／キャラクターデザイン：島田フミカネ
CV：末柄里恵

主な登場作品：Fate/Grand Order



クラススキル

狂化：EX

彼女を理想の女性として象牙から掘り出したキプロス島の王、ピグマリオンの持っていた
『彫像を人間にしてしまうほどの一途な愛＝狂気』が、その妻となったガラテアに伝播したもの。
意志疎通は完全に可能だが、彼女は「無機物を愛していい」と思っているし、むしろ「無機物への愛は尊い」「それこそが真実の愛を生む」「みんなもっと無機物を愛するべき」などと大真面目に考えている。
ただし普段からそれを声高に喧伝しているわけではない。
まず自分自身がその真実の愛を発揮し、ピグマリオン王を彫刻し再会することが先決であるから。
フィギュアを愛でている誰かがいれば、それを遠くからじーっと見つつ、うんうんと満足したように頷く程度。

対魔力：B

魔術発動における詠唱が三節以下のものを無効化する。
大魔術、儀礼呪法等を以てしても、傷つけるのは難しい。
ガラテアという存在の根幹である、女神アフロディーテによる加護の影響。



保有スキル

ピグマリオンの愛：EX

キプロス島の王、ピグマリオンの純粋な愛を受けて彼女が生まれたことを示すスキル。
根本の存在理由であるその愛は、彼女の胸の中に温かく根づいており、けっして忘れられることはない。
またこのスキルは、ピグマリオン王との幸せな日々で獲得した技術、家事や王から習った彫刻スキルなどの行使にも関わる。

彫像の乙女：A

彼女が象牙を彫って作られた彫像から生じた存在であることを示すスキル。
サーヴァントとしての彼女はその霊体に無機物としての性質も併せ持っている。
人類史に刻まれた逸話の神秘成分が『彫像であったこと』に起因するため。
つまり基本的に彼女は『人でもあるが彫像でもある』という概念的に重なった状態である。
仮に身体が破損した場合でも、くっつければすぐ元通りに直る。
戦闘時など、気を張れば並のサーヴァント以上に硬くなることもできる。
『人』と『彫像』の比率は彼女の意思で制御されるということ。
100%の人、100%の彫像状態になることも可能。

アフロディーテの恩恵：EX

彼女の中にある女神アフロディーテの性質を示すスキル。
伝説では、ピグマリオンの真摯な願いを知ったアフロディーテが彫像に命を与えたとされているが……

宝具

理想を刻する王の鑿（ピグマリオン・チーゼルアウト）

ランク B　**種別** 対物宝具　**レンジ** 1～30　**最大捕捉** -

ピグマリオン・チーゼルアウト。
希代の彫刻家、ピグマリオン王が振るった神技の鑿（のみ）、その具現化。
サーヴァントのガラテアはその鑿より生まれた存在として、また彼の妻であった者として、これを宝具として所持している。

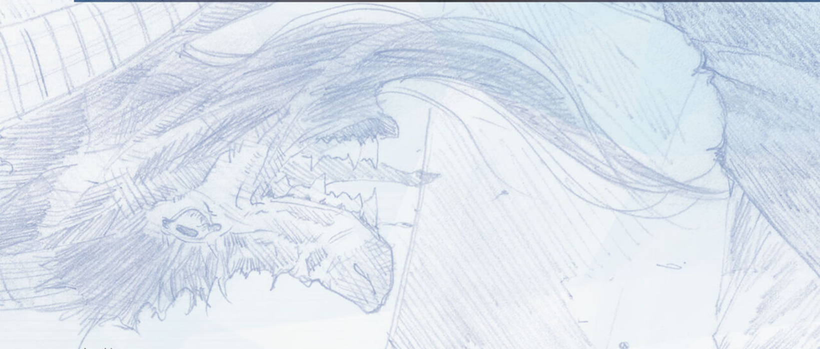
彼が象牙から掘り出したのはそもそもが生きているかのような出来映えの乙女であった。
誰が見ても生命を持っているかのような、彫った張本人ですら恋をしてしまうような、そして神がそれに命を与えてもいいと思ってしまうような、人知を超えた出来映えの彫刻を作り出す神技の鑿。
この宝具にはアフロディーテの祝福が込められており、彫り出されたものはピグマリオンの伝説が再現されたかのように生命を持って動き始める。

彫られた小鳥は空を羽ばたき、蛇は舌を伸ばして這いずり、薔薇は棘の中に花開く。
それらはガラテアと同じく『彫像であり生命でもあるモノ』である（色彩や質感において）。
ただし永遠に生き続けるのではなく、ガラテアの魔力が切れるとただの精巧な彫刻に戻ってしまう。
また、どれだけ精巧に彫ったとしても『人間』は生命として生み出せない。

これはガラテア本人は「自分に対象物への愛が足りないからだろう」と思っており、逆に「ピグマリオン王はやっぱりすごい」と敬意を高めることになっている。

中途半端な自分は王に比べればまだまだ。もっと勉強しなければ。
彼女の『他人が真実の愛を獲得することを（自分のように無機物を愛して人間にすることを）陰ながら応援する』という行為は、実際に近くでその愛を見て学ぶことでさらに自らを高めたい、というのも理由の一つである。

――――その愛を『受け取って』生まれた自分が、今度はその愛を『贈る』立場になれたらいい。
――――そうしたら、いつかは、自分のほうがピグマリオン王を彫刻し、再会することができるかもしれないから。



人物

一人称 私　**二人称** あなた／あなた様　**三人称** 彼／彼女／あの方　**マスター呼称** マスター

○性格

完璧な外観から受ける浮き世離れした感はあるものの、基本的には穏やかでたおやか。
クール系の楚々とした美人、あるいは美少女。
滅多に声を荒らげることはない。
ただし無機物からの生まれであることに起因した、世間知らずなエキセントリック感はたまにクールなまま出てしまう。

○動機・マスターへの態度

聖杯にかける願いは特にない。
が、「真実の愛で（≒自分の愛を込めた彫刻で）ピグマリオン王と再会したい」とはいつも思っている。
それは聖杯を使って叶えるようなものではないので、もしそう提案されても拒絶するだろう。

マスターのことは、自分を召喚することができた＝無機物に対する理解（愛）を持っている＝ピグマリオン王のフォロワー、だと考えている。
「マスターには素質があります。微力ながらこのガラテアがお手伝いいたしましょう」と、マスターが真実の愛を見つけ出す手伝いを全力でしてくれる。

○台詞例

「私の名前はガラテアと申します。……ええ、わかっております。
私を召喚できたということはすなわち、あなた様もピグマリオン王と同じ愛を持っておいでのはず。
お互い、真実の愛を掴むそのときまで、一心に鑿を振るうといたしましょう――」
「あなた様の国には付喪神という概念があるそうですね。長く想われ、使い続けられた器物に魂が、人格が宿る……
非常に良い話だと思います。人型になって殿方と結婚した話などはあるのでしょうか？」
「アフロディーテユニット・起動――」

○史上の実像・人物像
ギリシャ神話の一つ、ピグマリオン王の物語における登場人物。

キプロス島の王にして彫刻家であったピグマリオンは、現実の女性に幻滅し独身を貫いていたが、あるとき白い象牙に『理想の女性』を彫刻する。
彼は自ら生み出したその彫像に恋い焦がれるようになり、衣服や宝石を贈った。
恋人のように話しかけ、抱擁し、接吻した。
彼はその彫像が生きた女性となることを心から願ったのである。
それを見ていた、あるいは祈りを届けられた女神アフロディーテは、ピグマリオンの願いを受け止め、その彫像に生命を与えた。
人間となったその彫像はピグマリオンの妻となり、のちに子も儲けたという。

キプロス島はアフロディーテが生まれて最初に辿り着いた場所であるとされ、元々アフロディーテと深く結びついた信仰の地であった。

○『FateGO』における人物像
彼女は紛れもないピグマリオン王の人形愛によって生まれた。
神がその願いを思わず聞き届けてしまうほどの愛は、あるいは狂気と区別がない。
王の強すぎる愛（狂気）により生まれ、人生をピグマリオンと共に過ごしたガラテアも、その愛（狂気）を抱くようになるのは当然のことであった。

故にサーヴァントとしてのガラテアはバーサーカーとして召喚される。

彼女はそのピグマリオン王の一途な愛（狂気）から自分が生まれたという経緯を大切に思っており、サーヴァントとなった今は、マスターの戦いに助力しつつも、「自分もその真実の愛を発揮したい」と願っている。
自分に真実の愛があれば、逆にピグマリオン王を彫刻し、彼に再会できるはずであるからだ。

無論、自分だけでなく他人にもその真実の愛はあっていいと考えている。

人知の及ばぬ人形じみた美貌、クールな佇まい、丁寧な口調——
一見すれば超然とした女性に思えるが、その言動だけに無機愛の代表者としてのエキセントリックさがあるというギャップ。

◇

ガラテアという彫像に生命を与え、人間にしたのはアフロディーテである。
このとき与えた『生命』はどこから来たのか？

……実は根底にあるのは『アフロディーテそのもの』であった。
もちろん、神の本体ではなく、ほんの一部分を独立して切り離し、構成材料の核としたにすぎない。
それでも神は神。
神レベルの目を持つものがよく見れば、ガラテアという存在の根幹がどうしようもなくアフロディーテなのはわかってしまう。

戦闘などで行使する力もアフロディーテの神性に起因するが、ガラテア自身には自分がアフロディーテの系譜である自覚はないため、
「アフロディーテ様が今も私に加護を与えてくださっているのです」という認識。
ガラテアはアフロディーテのことを、大恩ある神、今も加護を与えてくれている素晴らしい愛の神、だと思っている。

奔放な愛に生きるアフロディーテがなぜそんなことをしたのかは、正確には定かではないが……
アフロディーテは死などを司る攻撃性『パンデモス』の部分と、純粋な愛を司る『ウラーニア』の部分を二面性として持っているとされ、後者の面がピグマリオン王の『愛』に対して何か思うところがあったためであろうと推察される。

○通常武器

ノミなど彫刻道具

○因縁キャラ

黒髭

カルデア内で最もセンスがある男だと思っている。
理想の二次元キャラを愛し、美少女フィギュアを愛しているため。
「ウヒョー！　ほ、本当にいずれはヨメが三次元に出てきてくれるんでござるか！？　拙者の進む道は間違ってなかったッ！」
とガラテアの存在を知った最近の黒髭は余計に気持ち悪くなってしまったとかなんとか。

メディア

なかなか腕の良い人形師として一目置いている。
一歩引いたところから『愛でる』のではなく、もっと妄執を込めて『愛する』ようになれば、いずれは……と期待している。

フラン／加藤段蔵／哪吒／メカエリチャン／メカエリチャン2号機／……等、ロボ系

仲間意識を覚えて嬉しそう。
「皆様はどのような素敵な愛を受けてお生まれになったのでしょう。
機会があればぜひ集まって、それぞれの愛について語り合いたいものです。そう……恋バナ、というものですね」

アルテミス

「ん？　んん？　んんん～？　ねえ待って、ちょっと待ってあなた。
あなたってばひょっとしてアフロディーテじゃない？　なんだかそんな匂いがするんだけど！」
ガラテアのほうは「加護があるだけですが」ときょとんと首を傾げるだけである。

北斎／ゴッホなど芸術家サーヴァント

好き。陰ながら応援している。

カエサル

見ているとなぜか息子を見るような微笑ましい気分になる。
カエサルはヴィーナス（アフロディーテ）の子孫を自称していたため。

ネロ

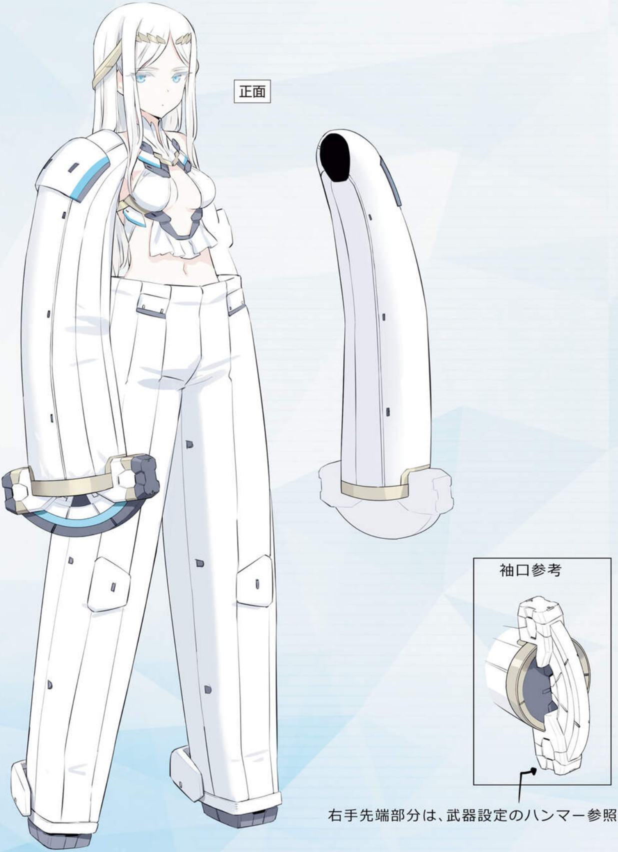
芸術に対しても理解がある皇帝。
なんだか元気な娘を見ているような気分になって微笑ましい。（アフロディーテがネロを寵愛しているため。ex.セイバー・ヴィヌス）
ただしネロにしてみればアフロディーテよりも芸術神ミューズのほうが好きらしい。

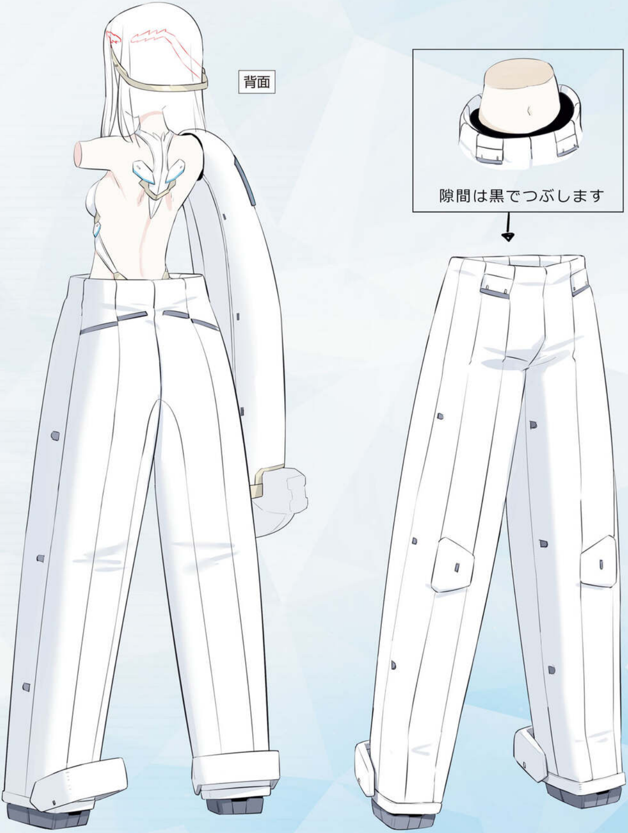
千子村正

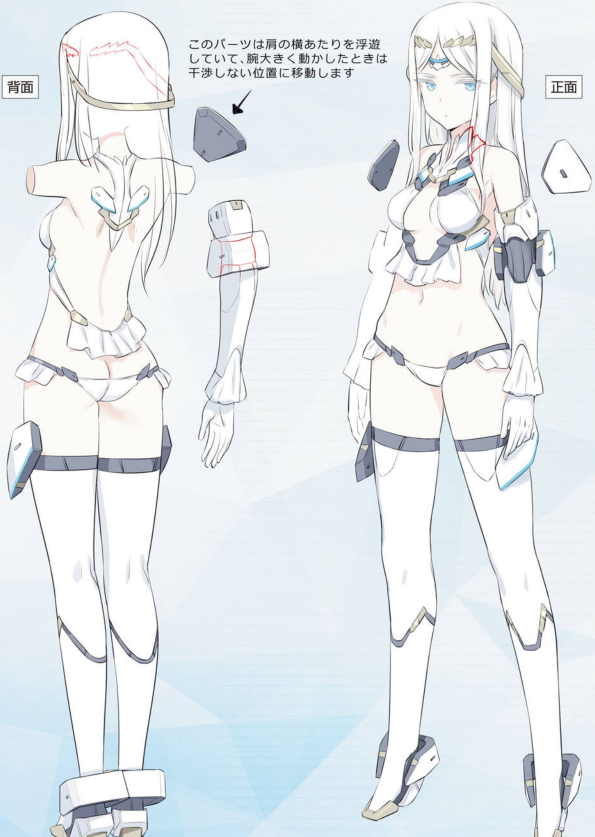
彫刻の腕は超一流だと思うのですが、作品に向けられているものが愛ではなさそうなのが、ちょっと……


第一段階


第二段階


正面
袖口参考
右手先端部分は、武器設定のハンマー参照

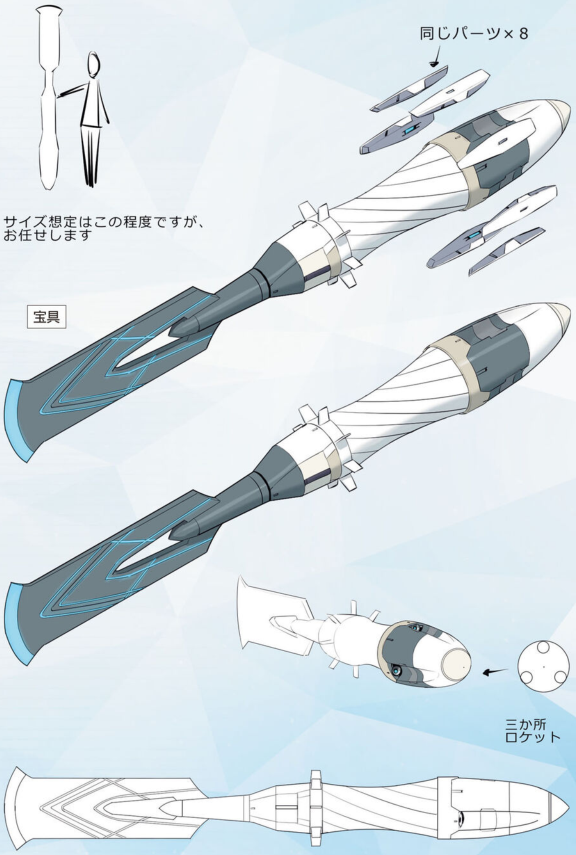

背面
隙間は黒でつぶします

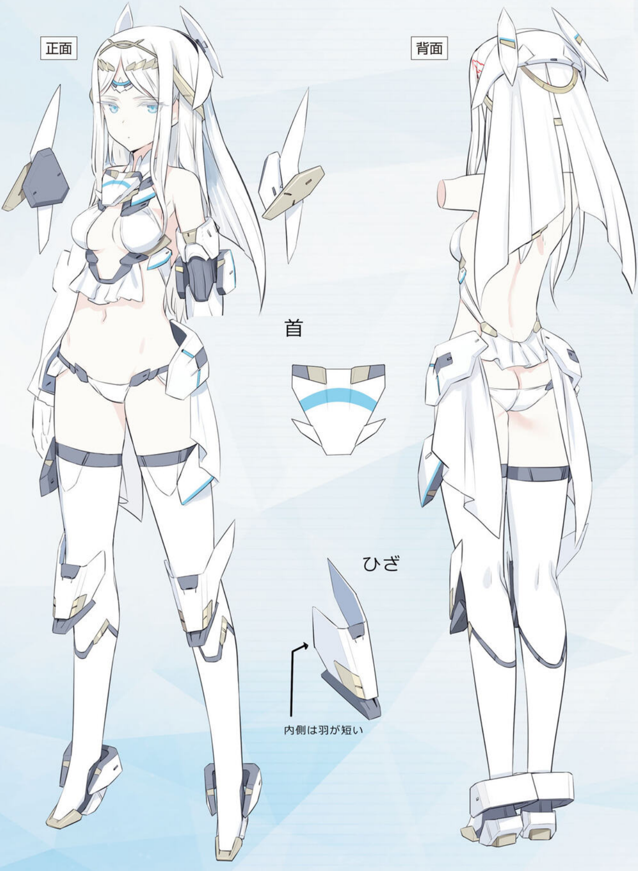

背面
このパーツは肩の横あたりを浮遊
していて、腕大きく動かしたときは
干渉しない位置に移動します
正面


武器設定
側面
もも横パーツ


第三段階

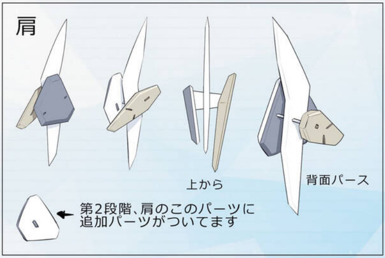


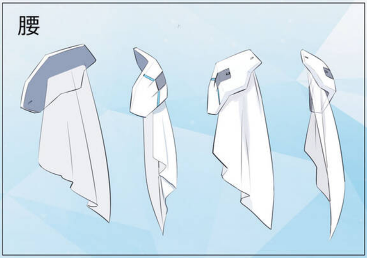

同じパーツ×８
サイズ想定はこの程度ですが、
お任せします
宝具
三か所
ロケット

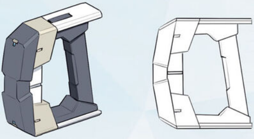

正面
背面
首
ひざ
内側は羽が短い


頭
額飾り追加


裏表同じデザインです
アクションで干渉が起きたりするときは
ずらしてください


肩
上から
背面パース
第2段階、肩のこのパーツに
追加パーツがついてます


腰



グリップ部分は切り離して
ナックルとして使用できます

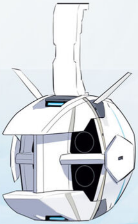
射撃＞本体パージ＞格闘戦に移行

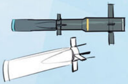


尾部参考

正面から
発射口は４つあります

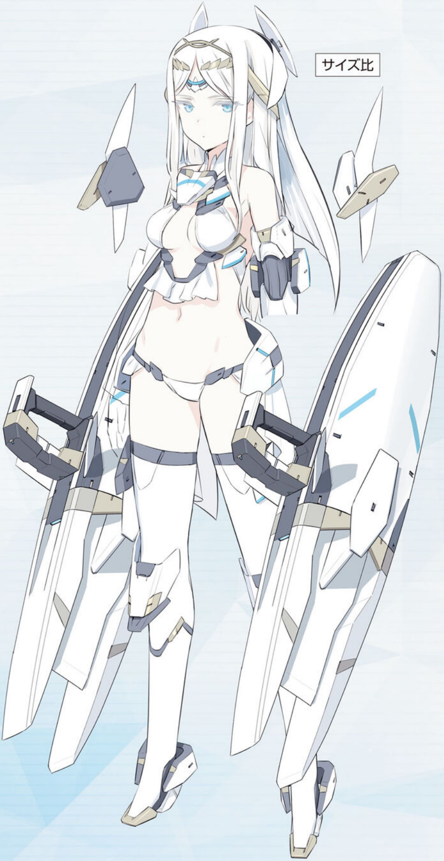
ドドドドっとほぼ一瞬ですが
一応時間差ついて発射

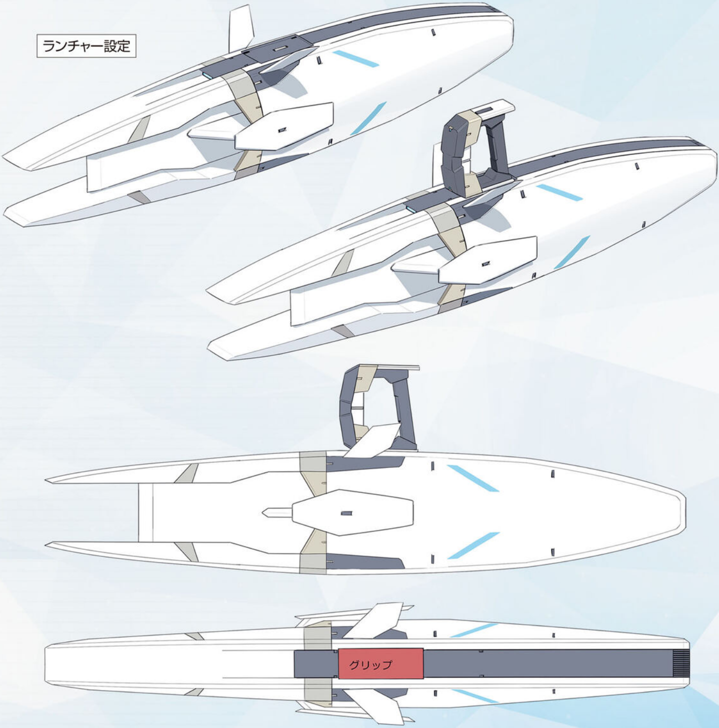




弾は適当です　参考程度で

サイズ比





Comment from Illustrator

服も髪も肌も白い…というキャラ設定だったので、イラストとしてはぼんやりしないようにアクセントをつけるのが難しかったように思います。象牙を彫刻して作られた像というところから、初期状態では下半身はまだ彫られていない円柱状の塊の段階というつもりでデザインしました。没案では頭以外力士みたいなスーツに覆われてました。（島田フミカネ）

ミス・クレーン

クラス キャスター　**真名** ミス・クレーン
性別 女性　**出典** 日本民話、中国民話など　**地域** 日本
属性 中立・善　**身長** 173cm　**体重** 55kg

筋力 E　**耐久** E　**敏捷** D+　**魔力** C+　**幸運** D　**宝具** EX

設定作成：田中天／キャラクターデザイン：シャカP
CV：水橋かおり

主な登場作品：Fate/Grand Order



クラススキル

陣地作成（アトリエ）：C+

服飾関係に特化した効果を持ち、陣地内で作成された布及び衣服は品質が向上し、各種追加効果を得る。
陣地内部は外部からの視界を遮るが、攻撃に対する障壁としての効果は薄い。

道具作成（衣）：A

魔力を帯びた高品質の布及び衣服を作成できる。

保有スキル

レディの衣装な愛情：EX

すべての衣服をこよなく愛する心の証。
心なき衣服といえども、ひとたび彼女の愛に触れたが最後、生命の歓喜に燃え上がらずにはいられない。

一夜羽織（ひとよばおり）：B

即席のアトリエ結界を展開し、一心不乱に作業する。
だが、優れた芸術を生み出さんとする情熱は、彼女の生命をも焼き焦がすのだ。



千年の報恩：A

受けた恩義への感謝を忘れない。
たとえ千年が過ぎようと、その想いは消えず、歪まず、あの日のまま『ここ』にある。
今こそ、己が身を献じて恩に報いる時。

鶴視採寸：A

目視した対象を衣服の上からでも瞬時に採寸し、体形に関する各種数値を算出する。これは重要な個人情報であるため、他言することはない。また、布地の寸法や重量も目測で割り出せる。
あくまでも平時の仕立てに用いるスキルであるため、『FateGO』では表現されていない。

宝具

天衣無縫・鶴恩惜別歌

ランク EX　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1～10　**最大捕捉** 1人

てんいむほう・つるのえにしなみだのわかれ。
精魂込めて織り上げ仕立てた、至上の衣装。
あらゆる仕立て職人やファッションデザイナーが追い求める理想の服、その到達点をほんの一時だけ現世に顕現させた宝具である。
その完成度は人知の及ぶところではなく、日本各地の天女伝説における『天女の羽衣』のような美しさと着心地を誇る、文字通りの『天衣無縫』。

この衣装が持つ力は至ってシンプルだ。
『着用者に希望を与える』
ただ、それだけのこと。
希望、希望、また希望。
心に希望があれば、人は前へ進んで行ける。
いかなる困難も恐怖も乗り越えられる……そう信じるに足る根拠を、肌を通じ、衣装が与えてくれるのだ。

だが、それほどの衣装を生み出すことは、作り手に多大な消耗を強いる。
栄光に包まれた後、あなたは気づくことになる。
ああ、彼女は去ってしまった。至上の衣を形見に遺し、あの夕景の彼方へ飛び去ったのだ……と。



人物

一人称 私　**二人称** あなた　**三人称** あの方／〇〇さん／〇〇ちゃん　**マスター呼称** マスＰさん／〇〇さん

○性格

善良で優しく、礼儀正しい。
そして何より義理堅い。受けた恩には必ず報い、彼女にできる最善を尽くす。
穏やかな社交性を有しており、たとえ初対面であっても、すぐに居心地の良い空間を築くことができる。
ただし、服飾とアイドルにまつわる事柄については、（自制しているのだが）度を超えて語ってしまいがち。

○マスターへの態度

親愛と敬慕、そして忠実。
控えめではあるが、消極的ではない。マスターのためを考え、積極的に動く傾向にある。家事全般を得意とし、骨惜しみせず働く。
ただし、悪や非道に加担することは良しとせず、もしそれを強いられたなら、悲しみのあまりに自ら退去してしまうかもしれない。

○台詞例

「恩をくださったのは、あなた。だから私は、あなたにすべてを捧げます」
「オーダー、確かに承りました。あなたを輝かせる一着、必ずや仕立ててご覧にいれましょう」
「さぁ、胸を張って、顔を上げて。ああ、エクセラン！　よくお似合いです。……ねぇ、素敵なあなた。大丈夫。きっと上手くいきますよ」
「新たなステージ衣装!?　それも明日までに？　ええ、ええ、できますやれます仕立てます！　ふぅ～、この高揚感！　まさにエラン・ヴィタール！」
（アイドルライブ鑑賞中）「ぴぐっ!?　あああ……こんなキラキラ、涙っ、私、私……もはやこれまで！　モナムー、モナムー、愛してアデュー……」

○史上の実像・人物像

人物像……とはいうものの、彼女の出自は人間ではない。
本人も語るように、動物が縁あって人の似姿をとった『化生の者』である。
いわゆる『恩返しに来た鶴』であり、中国においては『鶴氅裒(かくしょうほう)』、日本では『鶴の恩返し』『鶴女房』といった民話に描かれた存在だ。
罠にかかったところを親切な人間に救われ、人の姿をとって恩返しをするというのが、典型的な筋立てである。
恩を返す対象は老夫婦であったり、若い男であったりと、地方によって伝承は異なる。若い男に恩返しをする際は妻となるため、異類婚姻譚の要素も加わる。
鶴は自らの羽毛を用いて反物を織り、報恩対象に大きな富をもたらすが、その真の姿を見られてしまったためにやむなく去ることになる。
室町期の絵巻物語『鶴の草紙』においては、鶴は若者の妻となるが、恩の返し方が異なっており、機織りの要素は見られない。これは、若者に権力者が無理難題をふっかけたため、鶴である妻が若者に『わざわい』という化物を与え、権力者をおおいに懲らしめるという内容である。

○『FateGO』における人物像

服の仕立てとアイドル推し活に心血注ぐ、変な鶴のお姉さん。
愚直な善良。あるいは、野心なき情熱。
人の笑顔と輝きこそが、彼女の喜びである。

彼女はこれまで、三つの希望に巡り合った。

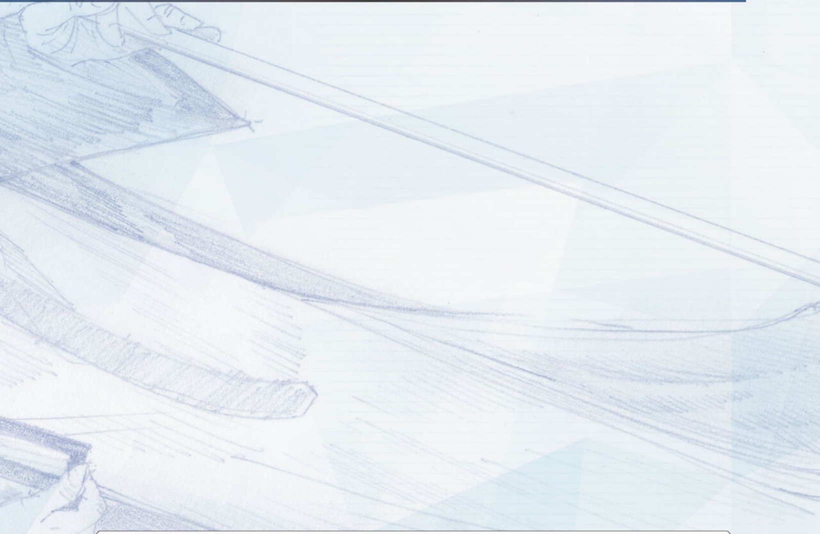
パリ。友情を育み、幸も不幸も分かち合ったマスター。
もらった希望の名は、衣服。夢中になった。
しかし彼女は、去ってしまった。

カルデア。部屋と安息を与えてくれた、優しいロマニ・アーキマン。
もらった希望の名は、アイドル。見事にハマッた。
しかし彼もまた、去ってしまった。

微小特異点ムーンライト・エピタフ。
聖杯に惑い、ふたつの希望を歪めて捧げた永遠の舞台。
しかし、カルデアのマスターとえっちゃんが、その過ちを止めてくれた。
そして最後の希望を教えてくれた。

ありがとう。
さようなら、いつか、いつか、またいつか。

……ハイ、ちゃっかり帰って参りました。
ミス・クレーンの霊衣工房、年中無休で営業中です！
霊衣販売だけでなく、ファッションに関する悩み事全般にフットワーク軽く対応してくれるということもあって、訪問客は多い模様。
支払いに関して、あまりに気軽にツケに応じてしまう（催促もしない）ため、それを見かねた親切なサーヴァントが後ろ盾になってくれたとか。



研鑽の末に、一瞬の目視で採寸する（してしまう）という技（スキル:鶴視採寸）を体得している。ただし、実際に服を仕立てる際には、慎重を期すため、必ずメジャーを用いた採寸も併用する。その気になれば、写真一枚からおおよその数値を割り出し、型紙なしの布地一発切り取りで服を仕立てるという離れ業も可能。もっとも、そのような芸当は彼女にとって『誠実さを欠く』として、好むところではないのだが。

なお、能力値を見れば分かる通り、ミス・クレーンの直接戦闘能力は低い。
キャスターとしての技量も特筆すべきものはない。
切り札の宝具も、単に素敵な服を作り出すというだけだ。
仮に通常の聖杯戦争で召喚されたとしても、勝利を望むのは極めて難しいだろう。
だが、もしも。
自分を支えてくれる誰かが欲しいのならば。
前に進む希望が欲しいのならば。
彼女は最良の伴侶として寄り添ってくれるだろう。
たとえ彼女は儚く去ろうとも、あなたを奮い立たせる錦の衣装はそこにある。

○通常武器

杖

○因縁キャラ

謎のアイドルXオルタ

好き（即答）。
親愛なるえっちゃん。私のアイドル。私の親友。
そして、そして……ああもう、ちょっと、言葉にし尽くせませんね。
あっ、んっ、きました。彼女に捧げたい新衣装のアイディア！
一気に仕立てますよーっ！

ハベトロット

私の陽だまり。
共に糸を紡ぎ、共に機を織り、共に針を運ぶ。
それを幸せと呼ばずして、なんと呼びましょう。
素敵な温もりをくれた、愛らしいあなた。
いつか、あなたに晴れの衣装を贈れますように。

メイヴ

大切なお得意様。
リテイク、仕様変更、追加注文、なんでもアリアリの、それはもう賑やかで楽しい方です。無理難題は、仕立て屋として信頼されている証ですもの。それに、すっっっっっっごく！　可愛いんです！　似合うんです！　格好良いんです！
まるでアイドルの女王かよ。女王ですね。

タマモキャット

不思議なお友達。
気まぐれにやって来て、私の部屋……少々散らかりがちなそこを、見事な手際で片付けてくださいます。頭が上がりません。
先日も、お礼の人参を差し出したところ、『おのれ赤兎馬！』とヘッドバンギングしながら去っていかれました。

岡田以蔵

岡田様のご注文は、お言葉が短くさっぱりとしていて助かります。
服が仕上がりますと、それはもう嬉しそうに、可愛らしくお笑いになるんですよ。
ツケの証文ですか？　そういえば先日、坂本様がまとめて引き取っていかれました。

メディア

魔術について、ご助言をくださる方。
そして、一緒にお茶を飲みながら、新しい衣服についてアイディアを語り合うお友達です。
そういえば、金羊の毛皮の撫で心地は……あ、思い出すだけで……ヤバッ……！

百貌のハサン

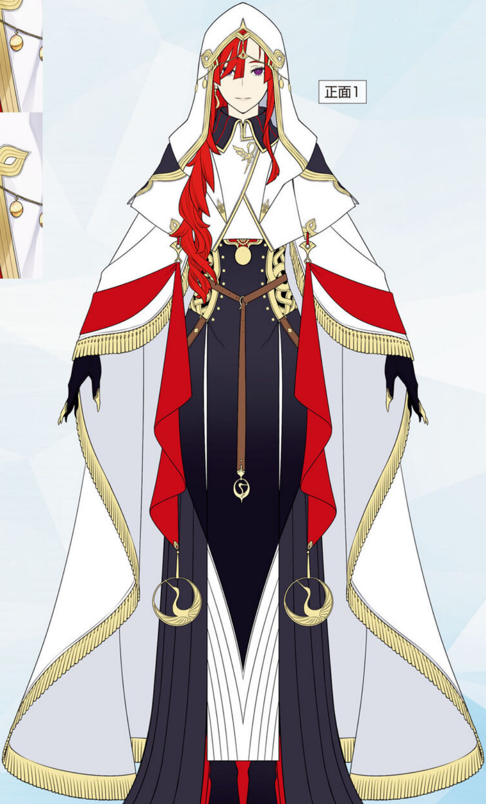
な、なるほど……妄想幻像で現界されるすべてのハサン様の霊衣。
ええ、ええ、できますとも！　仕立て屋の本懐です。
さぁ、着たい方から、かかって来ぉいっ！

ロマニ・アーキマン

私は、あなたに謝らなければなりません。
ふたりで追い求めた真理―――
『アイドルってなんですか?』
この哲学的問題に、未だ答えを出せていないのです。
だって、つよつよキラキラなアイドルが多過ぎっっっ！
みんな違って！　みんな魅力的！
唯一の『正解』なんてわかりません！
あ、もちろん、あなたが超強火マギ☆マリちゃん担なのは承知しておりますよ。
この続きは、いつか必ず、必ず！


第一段階

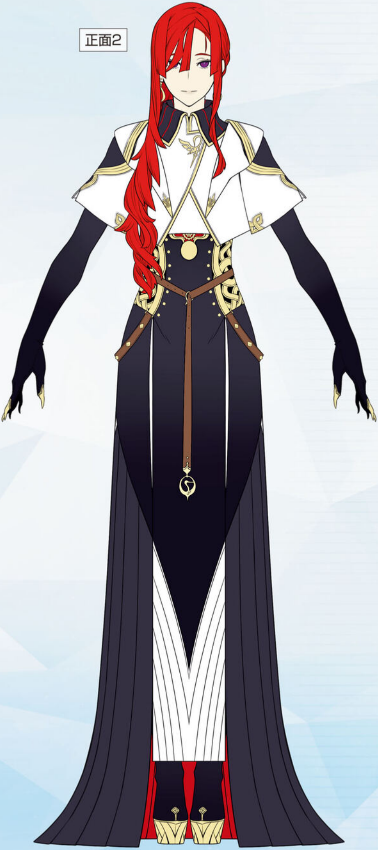


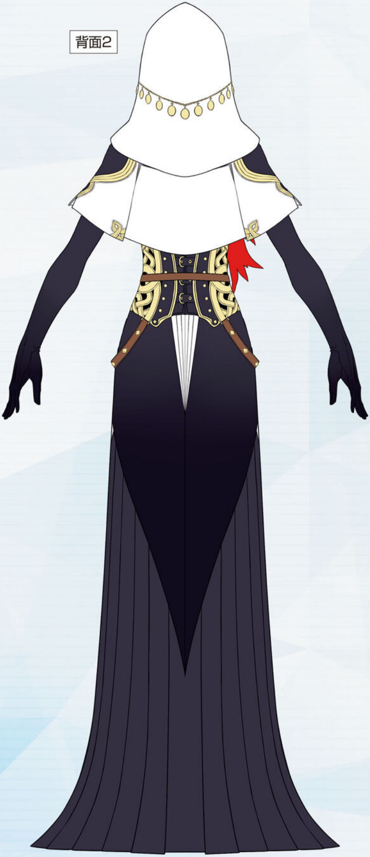


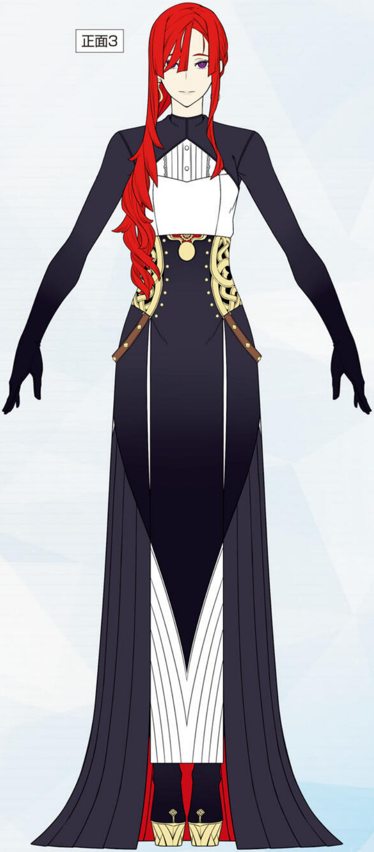
正面1

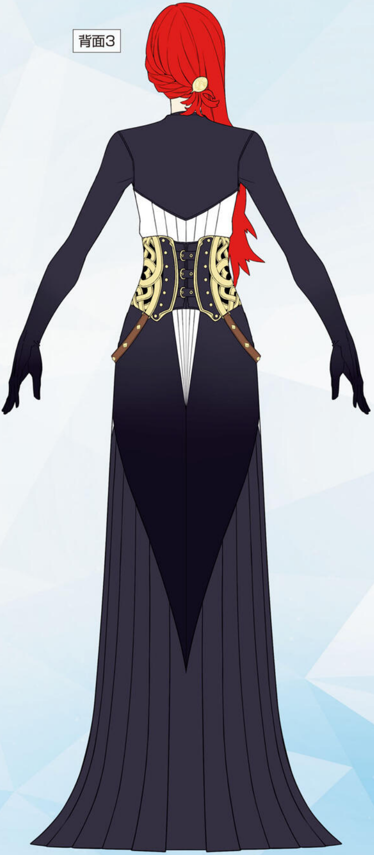


背面1


正面2


背面2


正面3


背面3


第二段階



全体図



Comment from Illustrator

初期案では今より若い見た目でしたが、大人の色気が欲しかったので清書段階でやや頭身を上げました。第2再臨は大きい魔女帽子が必須だったので、バトルキャラ作成時に杖と干渉しないようバランスをとるのが大変でした。第3再臨は正統派和風美女で、自身は飾らず羽織が本体のイメージでデザインしました。（シャカP）


正面1


背面1

正面2

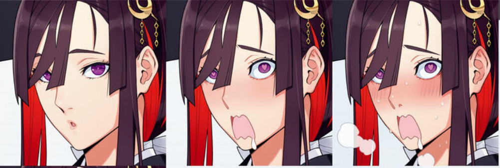


背面2



第三段階







全体図




正面1


背面1
・表裏の柄は同じ。
羽織


背面2
正面2



差分



宝具カットイン
（第一段階）

差分



宝具カットイン
（第二段階）





差分



宝具カットイン
（第三段階）

謎のアイドルX〔オルタ〕

クラス フォーリナー　**真名** 謎のアイドルX〔オルタ〕
性別 女性　**出典** FGO Waltzコラボ『輝け! グレイルライブ!!』
地域 サーヴァント・ユニヴァース　**属性** 中立・善　**身長** 154cm　**体重** 42kg

筋力 C　**耐久** C　**敏捷** B　**魔力** B+　**幸運** A　**宝具** B

設定作成：星空めてお／キャラクターデザイン：BUNBUN
CV：川澄綾子

主な登場作品：Fate/Grand Order



クラススキル

領域外の生命：D

異なる宇宙、驚異のサーヴァントユニヴァースからの居候（しんにゅうしゃ）である。

狂化：C

本来バーサーカーであったオルタの性質をそのまま引き継いでいる。もっとも本人はセイバーです、と主張しているが。

オルトリアクター：B

稀少元素オルタニウムを媒介に、諸々のエネルギーを魔力へと変換する。主に糖分を。差し入れにはメッセージが添えられているとさらに頑張ります！



保有スキル

円舞絶奏：B

サーヴァントの超絶技巧。人間を超える知覚・身体能力全開で放たれる、精密かつ壮烈なパフォーマンス。

無限遡行リリック：C

理論的思考や、特にAIや機械に対して強く作用する、魔術的な韻を踏んだ歌唱法によるクラッキング。

王の歌声：C

古来より“ロイヤル・タッチ”と呼ばれた、人々を癒やし、奇跡を起こす祝福の歌声。

宝具

煌彩幻奏覇道剣（ルミノ・カリバー）

ランク B　**種別** 対人宝具　**レンジ** 5～55　**最大捕捉** 14471人

ルミノ・カリバー。
音楽の魔と契約した者だけが弾きこなせるという禁断のギターブレード“魔弦るみのかりばー”（惑星チャミズの宝具OFFで激安だった）。
錬成される超エモ粒子アイドリウムは、フィールドを光の穂揺れるステージへと変える。

人物

一人称 私　**二人称** あなた／マスターさん／マスＰさん／Ｘさん　**三人称** 彼／彼女

○性格

バーサーカーのヴィランであった自分と比べると、ひょうひょうとした態度や口調にはあまり変化は無いものの、その心情は軽くほぐれ、自然に微笑んだり、自分から冗談を言ったりもする。人を喜ばせ、楽しませたいという気持ちが前面に表れる。
その反面、他人に見せまいとしてきた弱さやいらだちも思わず見せてしまう。
剣を振るうにはただ邪魔でしかなかった心の揺らぎ、そういった感情が自分にもあったのだと驚き、詩作や作曲に活かせれば面白いかも……と気付き始めている。
悪役ヴィランとして恐怖と暴力に頼らず、歌や音楽によって人を動かせるのならば、自分に素直になってみるのもいいかもしれない……と。

そして、アイドルとなっても、最大のウィークポイントはやはり生涯のライバルである『謎のヒロインＸ』。彼女の一挙一動をひそかに気にしている。単に好かれたいのではなく、憧れを持ち、よい好敵手でありたいと願っている。
そうしたヒロインＸとの（過去の）交流が一つのきっかけにもなり、これまで他人の感情など気にしたことが無かったＸオルタが、自分の歌や曲について褒められたり、送り手と聞き手として互いに影響しあい、感動を生み出したりする経験は、この上なく嬉しい。
もし、そんな穏やかな喜びを、暴力で踏みにじられるようなことがあれば、それは過去の無機質な自分を見るようでいたたまれず、どう対処してよいかわからず大いに苦悩する。

○マスターへの態度

マスターは信頼できるプロデューサー。アイドルとしての自分を気に掛け、いつも最高のパフォーマンスを引き出してくれる。
たとえ完璧でなくても、ほんの一歩ずつでも、そんな気持ちに応えていきたい。

○台詞例

「いえーい、そうです。この私が、謎のアイドルＸ・オルタ。カルデア・プロ所属のアイドル『えっちゃん』というわけですね。どうかよろしくお願いします、マスター……いえ、マスＰさん」
「激闘のライブ、開演です」「さ、はねて踊れ、私の心」「アンコール、よりも……あんころ餅！」
「えっちゃんねる～」「マスターさんさえいれば、そこがライブ会場です」
「あなたの心に確かに推しが生きているように、私にも決して見逃せない和菓子がある。いえ、ただの食い意地とかではなく」
「月虹大河即ちルミナス。幽冥神籟なれども調和。我が剣の歌声を聴け———煌彩幻奏覇道剣！」
「観ていましたか。聴いていましたか。心に届きましたか。空の彼方、蒼い輝きの向こう側で、きっとあなたも輝いていますよね。———友よ」



○『FateGO』における人物像

アイドル至上の特異点へと迷い込んだ、いわば『劇場版』のえっちゃん。
ノーマル状態よりもちょっぴり感情豊かで活動的、そして作画コストが高い。
作詞・作曲、歌唱に演奏、バトルパフォーマンスとよくばりなシンガーソングフォーリナー。
さらに元をたどるならば“謎のヒロインX・オルタ”の原典は、サーヴァント界でそこそこの人気を博したリアリティ番組から。
謎のヒロインXとコンビを組む『第1期 学園編』とヴィラン連合に帰従しつつダークラウンズの復活を志す『第2期 ヴィラン編』。
『劇場版』はその中間の特別エピソード。ひょんなことからユニヴァースいちのアイドル・サーヴァントとなるために頑張るが……？
まあ……ほら……ですね、銀河系をシンバルにして攻撃する月面歩行ロボとか、インフレにもほどがあるじゃないですか。

○通常武器

ギターブレード“魔弦るみのかりばー”。
浮遊ポッド黒騎士くんはエンクロージャーユニット。毒舌ツッコミも立体音響で二倍二倍だ。

○因縁キャラ

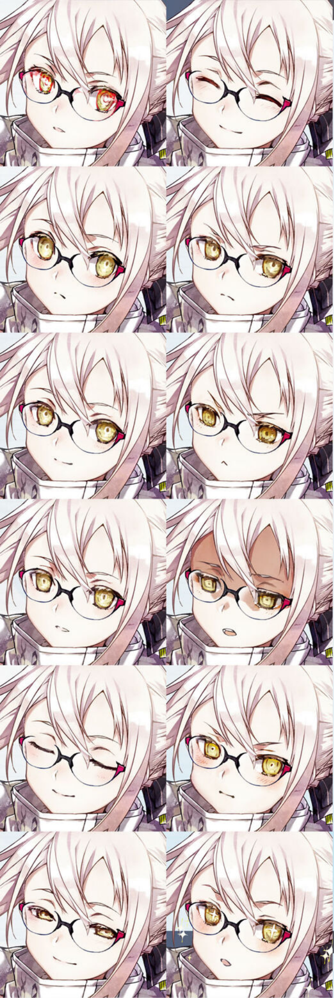
ミス・クレーン
私のために世界に一つの、私にしか着られない衣装をその手で織り成してくれる、まるで奇蹟のような人です。
彼女には恩人という言葉がふさわしいですね。しっかりと恩返しをしなくっちゃ。

メイヴ&タマモキャット
そうです。ふたりは私の大切な仲間、そして素晴らしきライバル。違い時空の空の下でも、元気にやっているでしょうか。私は今日も歌っていますよ。

謎の蘭丸X
むむむ、何者でしょうか。蘭丸星とか長可星とかぜんぜん知らない惑星ですね。でもすごくお茶に合いそうな和菓子を知っていそうな気がします！

謎のヒロインXX
おやつの時間にお誘いしたりとか（だいたいすっぽかされますが、まあそれはそれで）。時々挙動不審なXXさんは見ていて面白いです。カルデアに来てよかったなーと思う瞬間です。


SABER



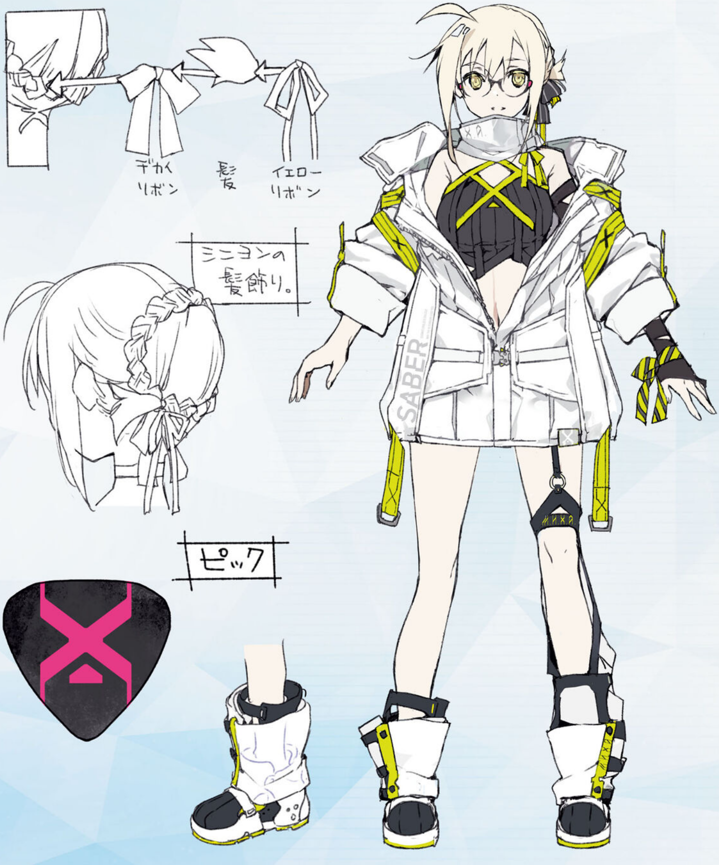
M.H.X.A.

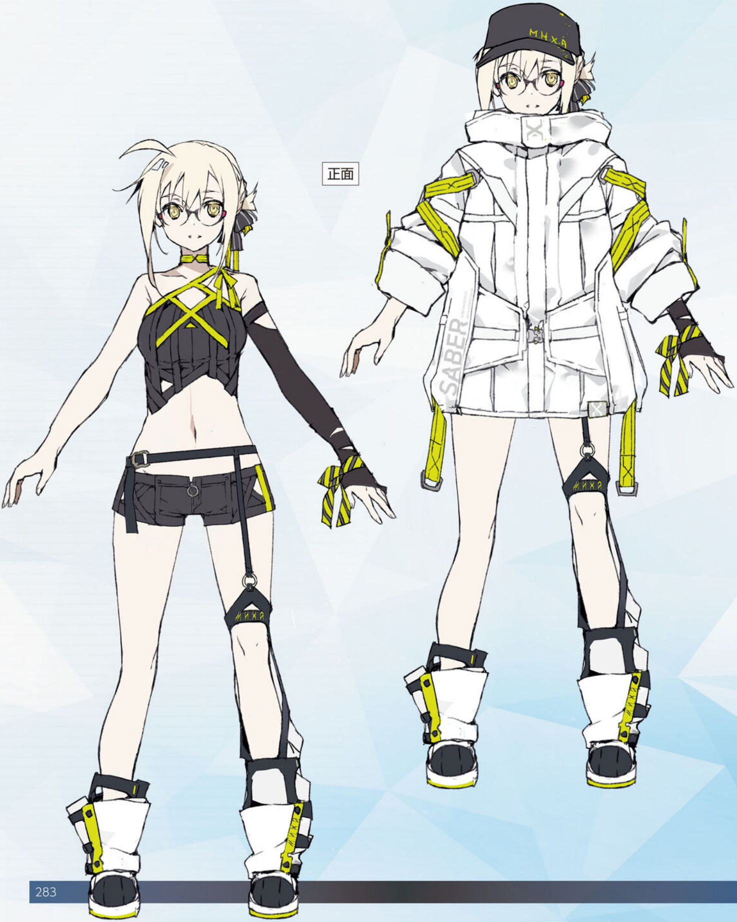
SABER

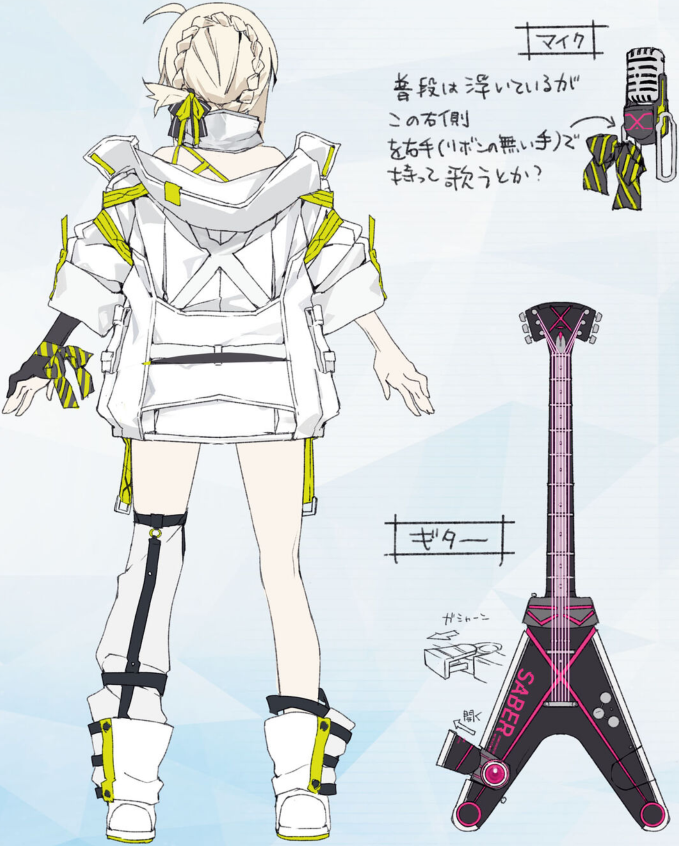
COSMOS CHALDEA COLLEGE
MAY THE ALTERNIUM LEAD YOU.

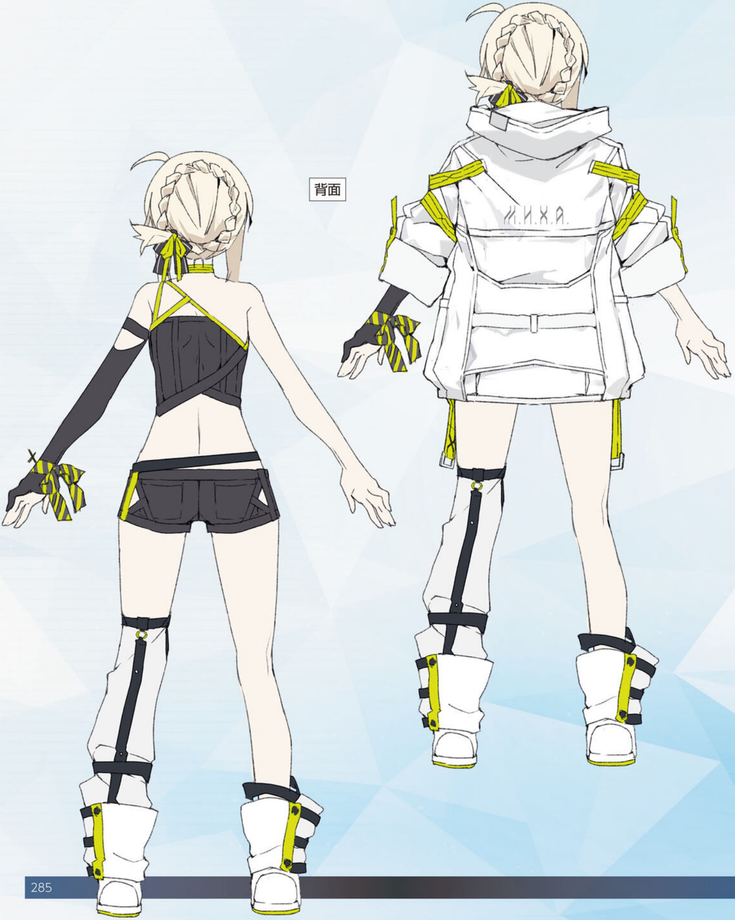
差分

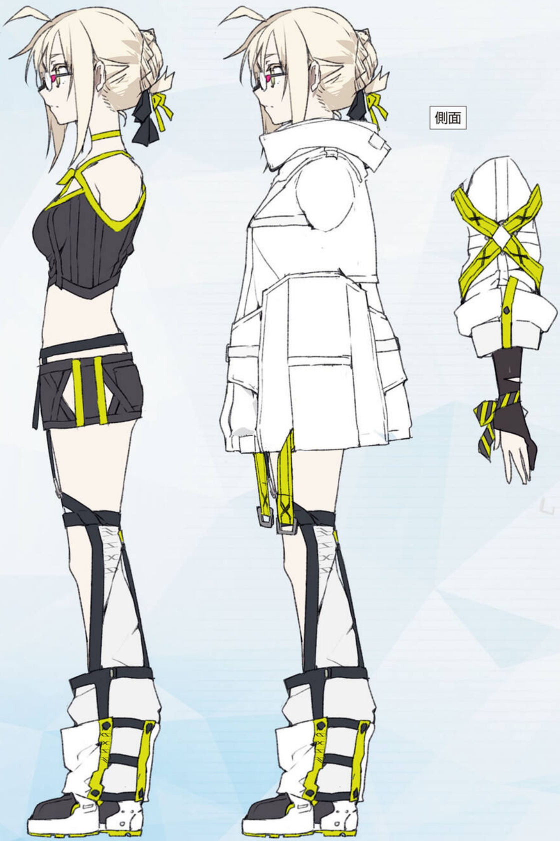


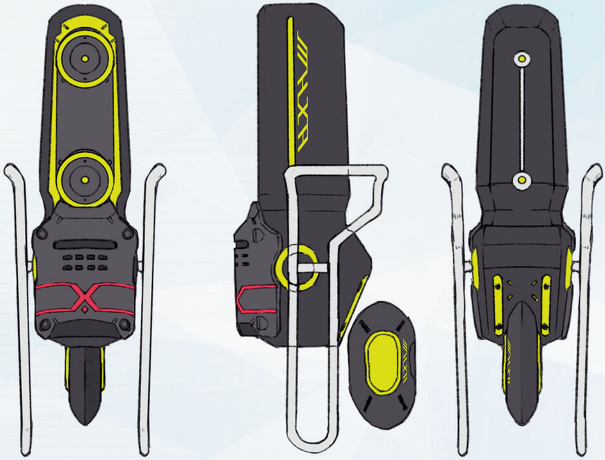

デカイ
リボン
髪
イエロー
リボン
シニヨンの
髪飾り。
ピック
SABER

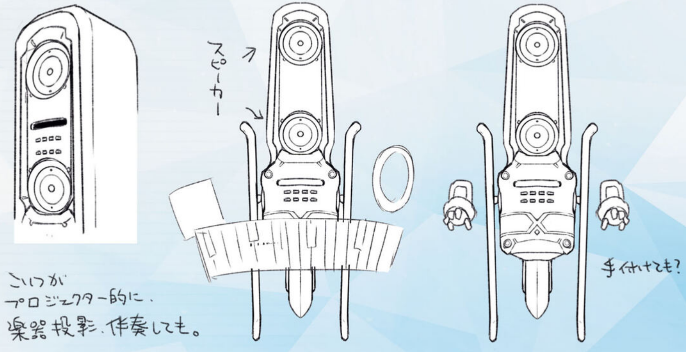

正面
SABER


マイク
普段は浮いているが
この右側
を右手(リボンの無い手)で
持って歌うとか？
ギター
ガシャーン
開く
SABER


背面
И.И.Х.А.


側面




スピーカー
こいつが
プロジェクター的に、
楽器投影、演奏しても。
手付けても？





歌姫衣装・全体図



Comment from Illustrator

アイドルなえっちゃんですが、シンガーソングライター寄せでと指定を頂きまして、イメージしてデザインしました。基本衣装はオルタイメージからちょっと外して白色に、もう一つの歌姫イメージの衣装は黒を基本にデザインしました。普通のアイドル衣装の娘はいるからなと張り切ったのですが、この帽子はやりすぎたかもしれません（笑）（BUNBUN）

OTHERS


坂田金時・霊衣
(地獄界曼荼羅)



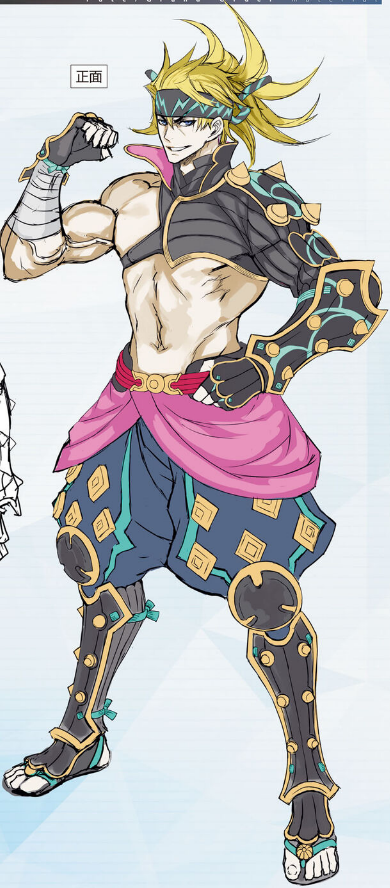


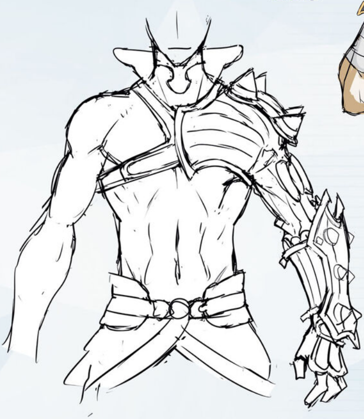


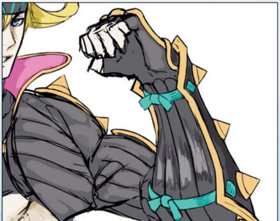


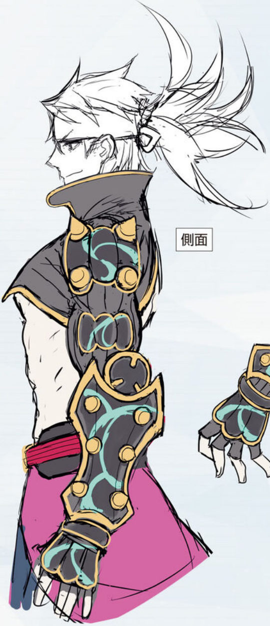
全体図


右手
こて

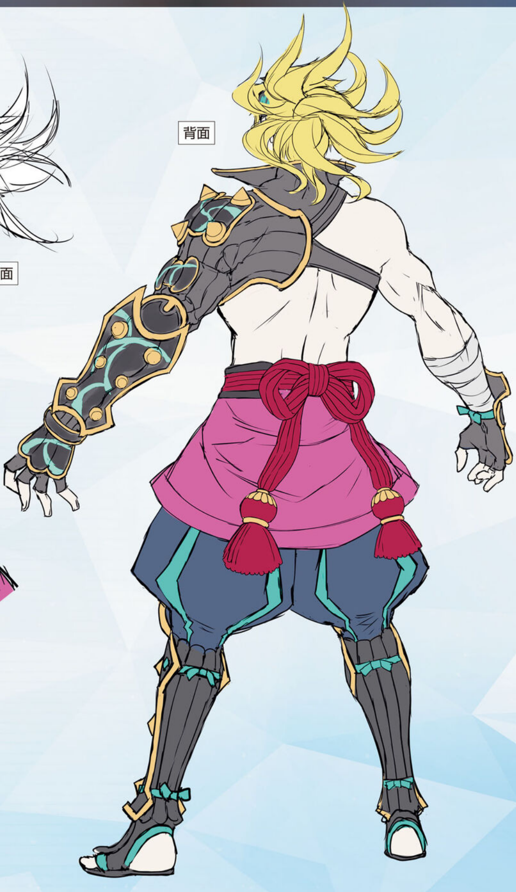

正面





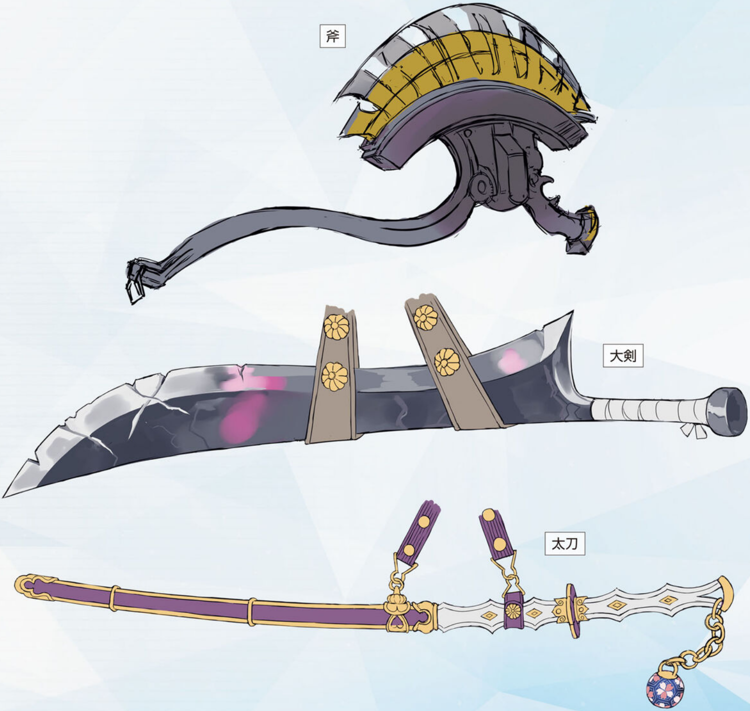


側面



背面


武装状態



Comment from Illustrator

王道ファンタジーものの主人公ということで、色数を増やしてます。先方からのリクエストで目を出してほしいとあったので、ようやく素顔が描けるとばかりにイケメンに描きました。元のバーサーカーやライダーの時よりも、若さや青さを残した若武者のイメージで、髪型やバンダナで主人公っぽさを出してみました。(本庄雷太)



藤原道長
（地獄界曼荼羅）



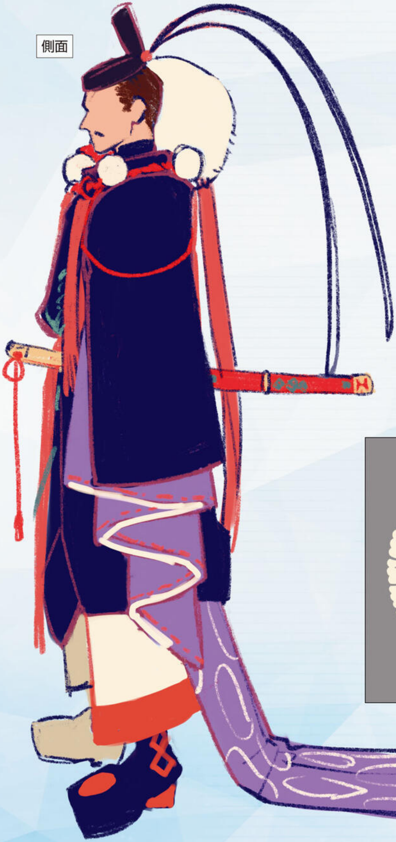
正面



Comment from Illustrator

少しイケメン風にしようと思っていたのですが、頼光さんや金時さんの上司と聞いてビビってしまいまして、無い知恵を絞ってとりあえず貫禄が出そうな癖のあるお顔にしてみました。男性はあまり得意でないのでしんどかったです。
(渡れい)

側面



家紋

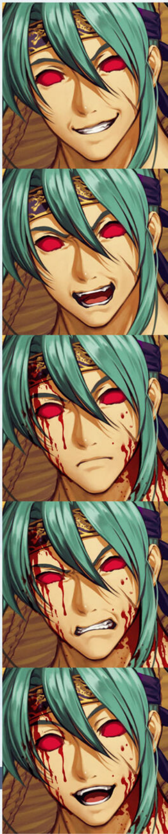


背面


右ナナメ上
お月さまの柄
してます
まあるいのから
生えてます
みつあみ
不思議な力で
くっついてます
背面にも
派手な藤の
ししゅう
家紋がたくさん



俵藤太
(地獄界曼荼羅)





鈴鹿御前
(地獄界曼荼羅)






源氏エンジン 危険
摂津式大具足
(地獄界曼荼羅)
ムネに源氏
エンブレム
源氏人造巨人?
攻撃特化
「熊手」
鎧表面
鋳造肌
ジャイアントロボ
大魔神
人間


背面1
源


裏
源
背面2



Comment from Illustrator

コンセプトは平安武士姿の巨大ロボ、謎の源氏エンジンで動き、源氏の人造巨人が中に入っている、左右の腕やアーマーは状況に合わせて換装出来る仕組みで、今回は第一段階のシンプルな装備となっている。今後状況に合わせて火力重視の超攻撃型や、戦場に合わせて飛行や潜航モードに組み換える事も可能……などなど、色々妄想しながらデザインしました。しかし源氏テクノロジーは無理が通れば道理引っ込む、ハチャメチャマインドで最高ですね！（本庄雷太）







ベディヴィエール霊衣
（シルバーバトラー）


背面
正面
フツウの
義手じゃ
ないので
空気を読んで
かざりのでっぱりを
シュッてひっこめて
くれるとおもいます



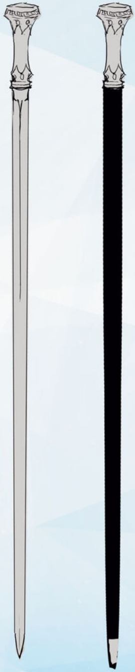
Comment from Illustrator

元々ベディのリデザインに少し執事服の要素があったので、ちょっと捻ってファンタジーアレンジっぽい案も出したりしたのですがスタンダードな方向の執事服に落ち着きました。あといろいろポーズ差分を描いていたのですがバトルグラフィックに取り入れていただけて嬉しかったですね…！（天空すふぃあ）



怪盗天草四郎
（スラップスティック・ミュージアム）





仕込み杖

新たな主武装として
仕込み杖を用意しましたが
この格好で刀も捨てがたいので
バトル時の武器の使い分けは
判断お任せします。

Comment from Illustrator

デザインは正調の怪盗(?)らしさをベースに色々華やかさを足していったのですが、記号としてモノクルと仮面どちらも捨てがたく、結局欲張って両方搭載してしまいました(笑)　イベントが始まってみたら、なんだか年相応にはしゃいでる感があって、よかったなと。あ、セイントグラフの黒い鳩は借りてきた子です。ハイ。(近衛乙嗣)


怪盗のトレードマークである
モノクルに加え、
逃走時などに便利な
マスクも常備。これで安心。
さすがにサンタアイランド仮面と
同じマスクは派手過ぎて
ご遠慮差し上げた模様。
鎖は首から１つ
マントをつなぐのが１つです。
なんでも開けられる
マジカルな鍵という想定
正面


帽子を被っているので
あまり見えませんが
髪下してます。
背面


マシュ霊衣
(Bright Voyager)




エレナ霊衣
（それってとってもマハトマね☆）


アルテラ霊衣
（掌の星屑）


ニトクリス霊衣
(Beyond the Mirror)



メイヴ霊衣
（愛しき私の敵対者）





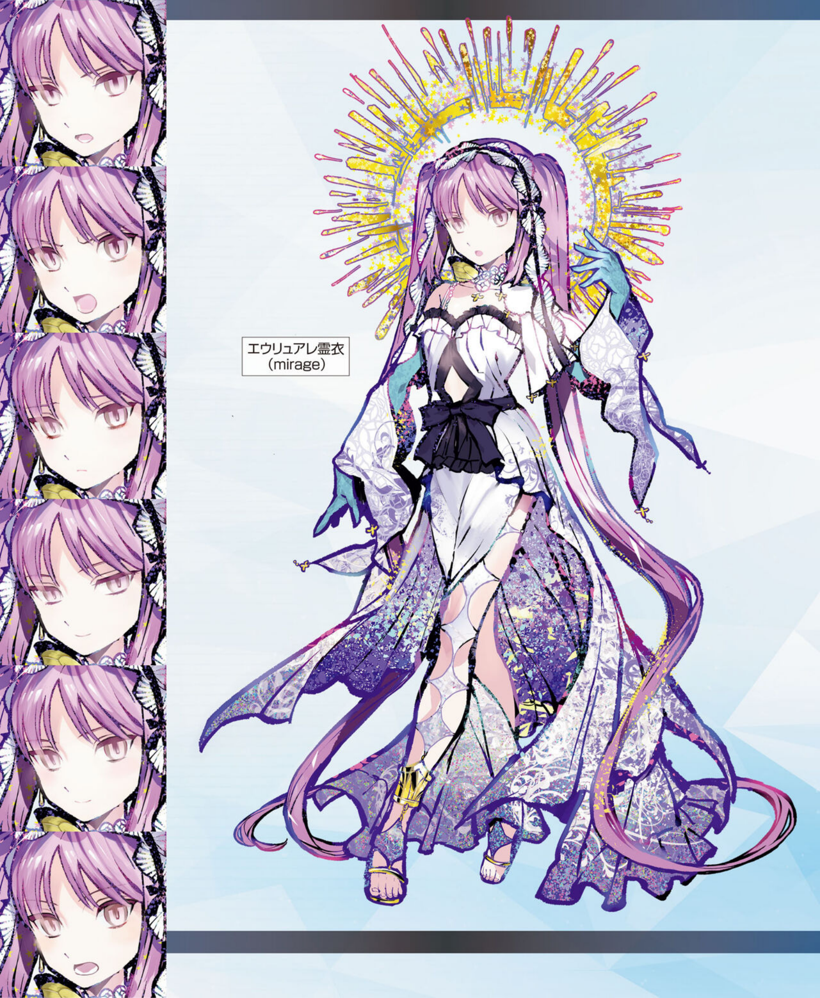
静謐のハサン霊衣
（夜に咲く毒の華）





タマモキャット霊衣
(笑顔 glory day)




エウリュアレ霊衣
(mirage)



酒呑童子霊衣
（桜歌爛漫）




ジャンヌ・ダルク霊衣
(Prove)





牛若丸霊衣
（サイケデリック流離譚）


ネロ霊衣
(覇嵐蛮嬢ラプソディア)





スパルタクス特殊差分
（スパルタクスP）



TYPE-MOON